CHOCK®

ÄVENTYR I DET OKÄNDA

LÄS MIG FÖRST!

Introduktion



God afton. Det är nästan skrämmande att tänka på hur mycket roligt du har framför dig. Du står just nu på tröskeln till CHOCK, en annan värld där okända ting kryper, kravlar, irrar och smyger omkring i månlösa nätters mörker. Det här är skräckens värld, där vampyrer, spöken och odöda verkligen finns. CHOCK är ett rollspel som låter dig uppleva äventyr i det Okända – och ditt första äventyr börjar alldeles strax.



Chock - En Introduktion

VEM KAN SPELA?

Alla som gillar att bli skrämda kan spela, men vi rekommenderar att spelarna bör vara minst 12 år. CHOCK kan spelas av från två och upp till nio personer. Allra roligast är det om man är fyra eller fem stycken.

VAD ÄR ETT ROLLSPEL?

När du var liten brukade du säkert leka låtsaslekar, eller hur? Du var cowboy, indian, pirat, sjuksköterska eller något annat. I fantasin förvandlade du dig till någon annan, gjorde sådant som den personen, upplevde hans eller hennes värld.

Ibland var det flera barn som lekte tillsammans, och då kunde det bli problem. Du kanske var sheriff, och sköt bankrånaren – men den skurken vägrade bli träffad! Det fanns inga regler, och det fanns ingen domare som såg till att alla hade roligt.

Att spela rollspel är ett mer vuxet sätt att leka låtsaslekar. Man låtsas vara någon annan. I fantasin handlar och känner man precis som den rollperson man valt att föreställa. Spelreglerna, några tärningar, och en domare hjälper till att avgöra om din rollperson lyckas med det han/hon försöker göra. I ett rollspel dör skurkarna när de blir skjutna – domaren ser till att de följer reglerna!

VAD FINNS I LÅDAN?

När du nu ska börja din färd in i skräckens värld kan vi börja med att ta en titt på de saker du kommer att ha med dig – innehållet i lådan. Tag en snabb titt på varje föremål medan du läser de följande beskrivningarna:

Den här broschyren innehåller några sidor med introduktion till spelet och med information om några intressanta personer. Tag ut sidorna med personerna, och klipp isär dem längs linjerna så att det blir ett kort för varje person. Du har då åtta stycken personkort. Lägg dem åt sidan, vi ska strax återkomma till dem.

"Skräck i Warwick House" är ett färdigt äventyr, som du ska få vara med om strax. Se till att ingen läser det i förväg – det tar bort en stor del av nöjet och spänningen om man vet för mycket innan man börjar.

Regelboken innehåller själva reglerna till spelet. Vänd på den så att alla kan se "CHOCK Handlingstabell" som finns på dess baksida.

Det Okända är en bok som berättar om ondskefulla varelser och deras hemska krafter. Den kommer till användning i senare äventyr. I denna bok finns en sida som heter "CHOCK Varelseformulär", som är till för att hålla reda på olika varelser under spelets gång. Kopiera den! Du kommer att behöva flera. För tillfället kan du dock nöja dig med att vända på boken – på baksidan finns en likadan "CHOCK Handlingstabell" som på regelboken. Genom att det finns två blir det lättare för alla att se den under spelets gång.

Tärningarna har tio sidor vardera. Sidorna är märkta med siffror från 0 till 9. Tärningarna kan användas på flera olika sätt; detta förklaras i "Hur tärningarna används".

Dessutom behöver varje spelare en blyertspenna och ett papper att anteckna på.

CHOCKMÄSTAREN

En av spelarna har en alldeles speciell funktion. Han kallas för Chock-Mästaren (eller "CM"). CM har ingen egen rollperson som de andra spelarna. Istället sköter



han alla de personer och varelser som de andra spelarnas rollpersoner möter i spelet. CM fungerar också som domare: han eller hon tillämpar spelreglerna och hjälper de andra spelarna genom äventyren.

Välj nu ut en spelare som får vara CM i det första äventyret. Det vanligaste är väl att det blir den som köpte spelet. Men om någon annan av spelarna har erfarenhet av andra rollspel, kan man lika gärna välja honom.

Låt nu er CM ta hand om det här häftet. Chock-Mästaren kan börja lära sig sitt jobb redan nu, genom att leda resten av gruppen genom de här inledande instruktionerna!

Apropå det: Från och med nu kallar vi alltid CM för CM i instruktionerna. När vi talar om "spelarna" menar vi alla utom CM.

ROLLPERSONERNA

De personer som spelarna låtsas vara, eller "spelar", i ett CHOCK- äventyr, är mycket speciella! De tillhör alla en hemlig organisation som vill skydda världen från hemska, ondsinta varelser. Denna hemliga organisation heter "Societas Albae Viae Eternitata", vilket är latin och betyder "Den Vita Vägens Eviga Sällskap". Sällskapet kallas vanligtvis "S.A.V.E." (förkortningen för det latinska namnet).

Alla medlemmar i S.A.V.E. känner till en gemensam hemlighet: Många av de saker som den civiliserade världen betraktar som rena myter, legender och fantasier, till exempel vampyrer, spöken och odöda, finns faktiskt på riktigt. Dessa varelser existerar i en annan dimension eller värld, som S.A.V.E. kallar "det Okända". Ändamålet med S.A.V.E. är att ta reda på så mycket som möjligt om det Okända, och att stoppa varelser från det Okända när de kommer in i vår värld och börjar använda sina fruktansvärda krafter! Sällskapets "Väg" står mot de mörka krafternas "Onda Väg".

Nu är det dags att välja ut de rollpersoner som spelarna vill spela i sitt första CHOCK-äventyr. Lägg ut personkorten så att alla kan se dem, och låt varje spelare välja ett kort. Varje spelare ska låtsas vara personen på det kort han valt. Om fler än en spelare vill ha samma rollperson låter man var och en av dem rulla en tiosidig tärning. Den som får högst resultat får välja först.

Låt varje spelare titta på sitt kort. På framsidan finns en bild av rollpersonen, tillsammans med uppgifter om dennes namn och grundegenskaper. Vid varje grundegenskap står en siffra; den talar om hur bra personen är i den grundegenskapen. Siffrorna kallas för Egenskapsvärden. Det lägsta möjliga värdet är 26, det högsta möjliga är 80.

Låt oss snabbt gå igenom egenskaperna. Styrka är förståss ett mått på personens muskelkrafter. Precision är ett mått på förmågan att koordinera det ögat ser och det handen gör – mycket viktigt när man vill använda skjutvapen! Vighet anger hur bra man är på att röra sig snabbt, hoppa, ducka och göra andra svåra kroppsrörelser. Personlighet säger något om hur väl personen kommer överens med andra. Iakttagelse(förmåga) hjälper personerna att lägga märke till ledtrådar och andra saker – till exempel det vidriga monstret som står och lurar bakom dörren och tänker hoppa på dem! Viljestyrka är personens mod och karaktärsstyrka. Tur är just detta: förmågan att ha tur. Tålighet är ett mått på hur mycket stryk en person tål innan han eller hon blir medvetslös eller (svälj!) dör.

Dessutom har varje rollperson ett antal Färdigheter. Dessa mäts på samma sätt som egenskaperna, men det lägsta möjliga värdet är 41 och det högsta är 135. Färdigheter behövs för att utföra speciella saker under ett äventyr. En person med färdighet i Stridskonst är t.ex. bra på att slåss utan vapen, och en person med färdighet i Medicin kan t.ex. lappa ihop stridskonstexperten efter det att denne har prövat sitt bästa karateslag på en vampyr...

Till sist finns det två speciella siffror på rollkorten: Slagsmål och Känslighet. Slagsmål är den siffra som används när personen tvingas att slåss och inte har någon annan färdighet att använda. Känslighet är förmågan att märka eller "känna på sig" när någon ond varelse från det Okända, t.ex. ett osynligt spöke, finns i närheten.

Bekymra dig inte om att försöka lära dig alla dessa fakta just nu. Hur man använder de olika förmågorna kommer att framgå av det första äventyret, "Skräck i Warwick House". Man lär sig bäst hur det fungerar genom att spela. Nu är det dags att ta en titt på tärningarna!

HUR TÄRNINGARNA ANVÄNDS

Titta på tärningarna igen. Det finns två stycken, med olika färg. Man rullar dem på samma sätt som vanliga sexsidiga tärningar, men de tiosidiga går att avläsa på flera olika sätt. I spelet använder vi tärningarna för att



avgöra hur väl rollpersonerna lyckas med det de försöker göra.

Slå en tärning. Den siffra som hamnar överst är resultatet. En nolla ("0") betyder här inte noll utan tio ("10"). Ett sådant tärningsslag kallas i reglerna för "att slå 1T10". Ettan står för antalet tärningar. Bokstaven "T" står för "Tärning", och "10" betyder att det ska vara en tiosidig tärning, alltså en sådan som följer med spelet.

Nu kan man också slå två eller alla tre tärningarna samtidigt, och lägga ihop resultaten. Detta anges i reglerna genom siffran som står framför bokstaven "T". Alltså: "2T10" betyder "slå två tiosidiga tärningar och lägg ihop resultaten". "3T10" betyder "slå tre tiosidiga tärningar och lägg ihop resultaten". 2T10 ger en summa mellan 2 och 20. 3T10 ger en summa mellan 3 och 30.

Exempel: Vi ska slå 2T10. Vi rullar alltså två tärningar. Den ena visar en trea, den andra en nolla. Eftersom "0" betyder "10" ska vi lägga ihop 3 + 10, och resultatet blir 13.

Tärningarna kan också användas för att slå fram procentvärden, det vill säga tal som ligger mellan 1 och 100. När man vill göra det måste man avläsa tärningarna på ett annat sätt. Man slår två tärningar, och låter den ena visa tiotalssiffran, den andra entalssiffran. Vilken som ska vara tiotal respektive ental måste man förstås bestämma innan man slår. Här ska man alltså inte lägga ihop resultaten, och en nolla betyder ingenting annat än "0" (två nollor betyder 100). Att slå procentvärden skrivs i reglerna som "T100".

Exempel: Vi ska slå fram ett procentvärde. Vi bestämmer att den röda tärningen ska vara tiotal, och den vita ska vara ental. Vi rullar dem. Den röda tärningen visar en femma, den vita visar en nolla. Resultatet är alltså 50. CM bör redan nu bestämma vilken tärning som ska vara tiotal och vilken som ska vara ental när man slår T100.

HUR MAN SPELAR CHOCK

Nu är vi nästan klara att börja spela det första äventyret. Men först ska vi ta en liten titt på hur spelet fungerar. Spelet sker genom ett ständigt pågående samtal mellan CM och spelarna. CM talar om för spelarna vad deras rollpersoner ser, hör och känner. Detta vet CM därför att han har tillgång till informationen i ett färdigt äventyr, eller också därför att han själv har gjort i ordning äventyret.

Spelarna talar sedan om för CM vad deras rollpersoner gör, och man slår tärningar för att se hur de lyckas. Här är ett exempel på hur det kan låta när man spelar CHOCK:

CM: Okej, Kalle, du står alldeles utanför grindarna till kyrkogården. Klockan är ungefär halv ett på natten. Det är fullmåne, men ljuset är svagt eftersom det är tjock dimma överallt. Du vet att den där saken som du jagade finns någonstans på andra sidan grindarna. Maria och Eva, ni står bredvid Kalle.

Maria: Jag tycker vi går in. Vi vet ju att det är därinne. Jag har en pistol, så vi borde klara oss.

Kalle: Jag vet inte. Tänk om det är något som kulor inte biter på?

Eva: Äh, vad då då? Vi måste väl åtminstone ta reda på vad det är för något. Vi kan ju alltid springa om det är något riktigt otäckt.

Kalle: Tja...vi får väl hoppas det. Okej. Vi öppnar grinden så tyst som möjligt och går in på kyrkogården. Ser vi nånting?

CM: Slå procent, allihop. (Var och en av spelarna slår T100.) Tyvärr, Kalle. Du och Eva slog över er iakttagelseförmåga. Maria, du slog under din iakttagelseförmåga, så du hör att någonting morrar bakom den där gravstenen ungefär 5 meter till höger om er. Vad gör du?

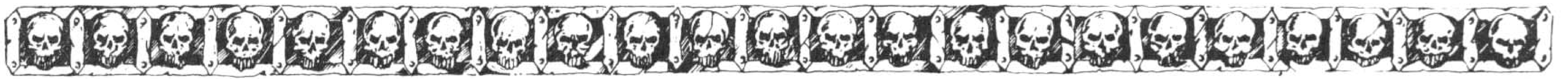
Maria: Jag talar om det för de andra. Jag skriker åt dem att det är någonting där borta!

CM: Just som du börjar skrika ser du en fullständigt jättelik varg, som sakta reser sig bakom stenen. Ögonen tycks glöda med ett rött sken, och den tittar på dig...

ALLMÄN KONTROLL

I vårt exempel slog spelarna ett procentvärde, och försökte slå under eller lika med sina värden i en egenskap, Iakttagelse. De som slog över sina värden misslyckades med att höra vargens morrande. Maria däremot slog under eller lika med sitt iakttagelsevärde, och lyckades alltså höra vargen innan den anföll. (Tur för de andra!)

Att slå fram ett procentvärde och jämföra det med en egenskap (eller i vissa fall en färdighet) kallas för att göra en Allmän Kontroll. Oftast talar man om också vad kontrollen gäller, när den behöver göras: Maria gjorde en "allmän iakttagelsekontroll". Allmän Kontroll är en av de grundläggande procedurer som upprepas om och om igen när man spelar CHOCK.



SÄRSKILD KONTROLL PÅ HANDLINGSTABELLEN

Den andra grundläggande proceduren i CHOCK kallas för "Särskild Kontroll". En sådan används när man behöver veta mer exakt vilket resultat en handling har fått, alltså när det inte räcker att veta om handlingen lyckades eller misslyckades. Vi kan till exempel tänka oss att Maria försöker skjuta vargen med sin pistol. Då räcker det inte med att ta reda på om hon träffar, utan vi måste också få veta hur pass skadad vargen eventuellt blir. Detta gör vi med hjälp av en Särskild Kontroll.

Steg 1. Spelaren slår ett procentvärde (T100) och jämför resultatet med rollpersonens egenskaps- eller färdighetsvärde.

Steg 2. Om tärningsresultatet är större än egenskaps- eller färdighetsvärdet har rollpersonen misslyckats helt och hållet. Om det är lägre än eller lika med egenskaps- eller färdighetsvärdet, så har personen lyckats med att utföra handlingen, och man går vidare till steg 3.

Steg 3. Subtrahera (dra ifrån) tärningsresultatet från egenskaps- eller färdighetsvärdet.

Steg 4. Titta på CHOCK Handlingstabell på baksidan av regelboken eller Det Okända-boken. Till vänster finns en kolumn där det står "Attack" och därunder en massa röda siffror. Siffrorna anger intervall, t.ex. "1-4", som betyder "1, 2, 3 eller 4". Se nu efter var någonstans det tal du fick fram i steg 3 passar in.

Exempel: Maria har 66 i egenskapen Precision. Hon slog 35 med T100, vilket innebar att hon lyckades träffa vargen. Skillnaden mellan hennes värde och tärningsresultatet är (66 – 35 =) 31. När vi tittar på Handlingstabellen finner vi att 31 ligger i intervallet "30-49". Maria kommer alltså att hitta resultatet av skottet någonstans på den vågräta raden som börjar med "30-49".

Steg 5. Nu är det dags att ta reda på i vilken av kolumnerna under "Försvar" vi finner resultatet. Spelreglerna talar om för CM vilka kolumner som används i varje typ av Särskild Kontroll. I det aktuella exemplet var det fråga om att skjuta med eldvapen. I det fallet finner man den rätta kolumnen genom att slå en tiosidig tärning (1T10). Vi tänker oss att CM slår 1T10 och får resultatet "5". Då ska vi använda kolumn nummer 5.

Steg 6. Resultatet hittar vi där den rad som vi fann i steg 4 möter den kolumn vi fann i steg 5. Där raden och kolumnen möts finns en ruta som innehåller en eller flera bokstäver. Dessa bokstäver är en kod, som översätts längre ned på sidan, under Handlingstabellen.

I vårt exempel följer CM "30-49"-raden tills den möter kolumn 5. Där står det "CX".

Nu kan CM läsa av resultatet i någon av tabellerna nedanför Handlingstabellen. Att skjuta med pistol är naturligtvis "Väpnad Strid", så CM tittar i den sektionen. Där kan han se att "C" betyder att skottet har givit vargen ett medelsvårt sår, plus att den förlorar mellan 4 och 40 poäng från sin Tålighet. CM slår 2T10 och multiplicerar resultatet med 2. Då får han fram det antal Tålighetspoäng som vargen förlorar. Dessutom betyder "X" att vargen slogs två meter bakåt av kulans kraft, och föll omkull!

Särskild Kontroll på Handlingstabellen används för att ta reda på resultatet av de flesta viktigare handlingar i CHOCK. I Regelboken och Det Okända-boken finns det flera andra tabeller med andra översättningar av bokstavskoderna på Handlingstabellen. Bry dig inte om att försöka lära dig alla koderna just nu. Det viktigaste är att du förstår hur man utför en Särskild Kontroll och finner den rätta bokstavskoden på Handlingstabellen. Det kanske verkar krångligt, men det blir lättare när man har gjort det ett par gånger i praktiken.

VÄGEN

"Vägen" är förmågan att uppfatta och använda energi från det Okända. Som vi redan har sagt kan alla rollpersoner uppfatta "det Okända". Varelser från det Okända kan använda energi från sin värld för att påverka sin omgivning på olika sätt. Det slag av Vägen de använder kallas för "den Onda Vägen", och de olika effekter och verkningssätt som den Onda Vägen har kallas för "Besvärjelser".

IN I MÖRKRET

Börja nu läsa Skräck i Warwick House, och sätt igång ditt första äventyr i CHOCK.

Om någon av delarna i ditt CHOCK-spel saknas eller är skadad, eller om du har några frågor om spelet: fråga i butiken där du köpte spelet, eller skriv till (bifoga alltid svarsporto):

ÄVENTYRSSPEL
Frihamnen
100 56 STOCKHOLM





Endast CM ska läsa denna del. Om de andra spelarna läser texten i förväg blir det första äventyret inta alls lika spännande (och farligt) för dem.
CM kan ta ut de två mittuppslagssidorna ur häftet och klippa ut de olika spelarkorten, spelinformationen och kartorna. Det står i äventyret när spelarna hittar informationsbitarna. Tills dess får de inte läsa dem.

Skräck i Warwick House

Introduktion till äventyret

Detta är ett färdigt äventyr. Häftet innehåller all den information som du, nyblivne CM, behöver för att leda en grupp spelare genom äventyret. Du och dina spelare kommer här att få lära er hur man spelar CHOCK på bästa möjliga sätt – genom att spela.

Äventyret är speciellt skrivet för nybörjare, och är avsett som en praktisk instruktion i hur man spelar CHOCK. Därför är vissa saker förenklade, instruktionerna överdrivet noggranna, spelarnas valmöjligheter begränsade, osv. Lägre fram när du behärskar regler och känner till vad som står i Det Okända blir spelet mycket mer realistiskt.

Att spela äventyret

Varje spelare ska ha papper, penna och ett personkort. Titta på kartan över de tre våningarna i Warwick House. Varje rum innehåller en stor siffra. När man spelar äventyret kommer rollpersonerna att utforska rummen. När de säger att de ska gå in i ett nytt rum letar du reda på beskrivningen av det. Läs den inramade texten för spelarna. Den säger vad de kan se i rummet. Läs resten av texten för dig själv.

Ibland kommer rollpersonerna att passera tillbaka genom ett rum där de redan har varit. Då behöver du naturligtvis inte läsa upp texten – utom om spelarna särskilt ber om det. Vid sådana återbesök kan det hända att saker och ting har förändrats, kanske genom något som skedde vid det förra besöket. T.ex. om rollpersonerna förintade en zombie vid förra besöket, är zombien förstörd och anfaller inte på nytt. Använd ditt sunda förnuft i sådana lägen.

BAKGRUND FÖR SPELARNA

Läs upp det följande avsnittet för spelarna.

För två dagar sedan blev ni kontaktade av Eric Smith, som är representant för S.A.V.E. i Severn-området. Smith är professor i Kulturantropologi vid Severn-universitetet. Han bad er hjälpa till att undersöka vissa mystiska händelser som nyligen inträffat vid Warwick House, en gammal villa från slutet av 1700-talet som finns alldeles intill universitetet.

Eftersom ni alla är aktiva medlemmar i S.A.V.E. blev ni naturligtvis intresserade och lovade ställa upp. Om ni hade anat vad som väntade er, så hade ni kanske varit mindre ivriga...

Det är en kylig natt i Mars månad. Gatorna lyses upp av ett ganska klart månsken, som dock skyms då och då av förbidrivande moln. Framför er reser sig huset, tyst och öde, som om det ruvade på en mörk hemlighet. Medan ni står framför dörren tänker var och en av er på det som professor Smith berättade för er om husets historia, när ni träffades igår kväll för att planera det här nattliga besöket.

Warwick House byggdes år 1768 av John Warwick. Tillsammans med sin hustru Sara mötte han döden på ett mycket ovanligt och tragiskt sätt. John och Sara Warwick blev hängda av de uppretade invånarna i staden under det Amerikanska Frihetskriget. Det märkliga var att både engelsmännen och amerikanerna, som ju var i krig med varandra, hjälptes åt att hänga dem. Båda sidorna var överens om att paret Warwick förtjänade döden!

Det verkar som om John Warwick allmänt ansågs som en ond man av sina grannar. Flera dagböcker som finns bevarade från den tiden omtalar hans grymhet och otrevliga uppträdande. Warwick återgäldade sina grannars hat, och den sjunde Juli 1777 såg han en chans att ge igen mot dem.



Warwick tog kontakt med den engelske befälhavaren i Severnområdet, kapten Henry Wells, och låtsades vara en lojal engelsk undersåte. Han berättade för Wells att de innevånare i Severn som stod på upprorsmakarnas sida skulle mötas samma kväll i stadshuset för att dela ut musköter, ammunition och andra krigsförnödenheter. Wells handlade snabbt, och ordnade ett bakhåll för rebellerna. På kvällen gick de engelska trupperna till anfall mot stadshuset, och sköt för fullt mot vad de trodde var beväpnade rebeller.

När krutröken skingrades upptäckte de att det inte fanns vare sig några rebeller eller några vapen i stadshuset. De hade skjutit mot ett vanligt, fredligt folkmöte där det inte bara fanns män utan också kvinnor och barn. Kapten Wells blev rasande och bestämde sig för att omedelbart se till att Warwick blev straffad. Han lät sina soldater samla ihop befolkningen, och höll ett flammande tal där han förklarade hur den tragiska händelsen hade kommit att äga rum. Sedan överlämnade han Warwick och dennes hustru till folket, som snabbt skipade rättvisa med hjälp av två rep.

Warwick House stod sedan öde till 1784, då stadens styrande skänkte huset till det nyligen grundade Severn-universitetet. Sedan dess har universitetet gjort fem olika försök att riva huset, men varje gång har planerna gått i stöpet på grund av mystiska dödsfall.

För två veckor sedan bestämde den nuvarande styrelsen för universitetet att huset skulle rivas för att ge plats åt en liten parkeringsplats. En välkänd byggnadsfirma anlitades för att riva huset, men avsade sig uppgiften sedan två arbetare omkommit i oförklarliga olyckshändelser medan de höll på att sätta upp utrustning utanför huset.

Dessa händelser har fått folk att komma ihåg gamla berättelser om att Warwick House hemsöks av spöken. Redan för 200 år sedan sades det att John och Sara Warwick gick igen i huset. Många människor i Severn tar dessa uppgifter på fullaste allvar. Några påstår till och med att de har sett egendomliga ljussken inifrån huset. Men ingen i mannaminne har varit inne i det. Inte förrän nu. Ni måste undersöka Warwick House, finna orsaken till de mystiska händelserna, och, om det blir nödvändigt, omintetgöra denna orsak. Genom S.A.V.E. har professor Smith fått veta att spöken (om det nu verkligen är fråga om spöken) ofta tycks vara bundna till en viss plats eller ett visst föremål, oftast något som betydde mycket för dem medan de levde. Om platsen eller föremålet förstörs brukar spöket försvinna.

BAKGRUND FÖR CM

Läs det här avsnittet tyst för dig själv. Håll dessa upplysningar hemliga för spelarna! Låt dem själva ta reda på husets mysterier, genom att spela spelet.

John och Sara Warwick spökar verkligen i huset. Men det har ingenting att göra med att de blev hängda – för John och Sara Warwick var redan spöken när de hängdes år 1777! Från början bodde paret i London – det var på 1600-talet. John Warwick var en elak och våldsam man. En modern domstol skulle antagligen ha bedömt honom som sjukligt kriminell. Hans hustru Sara var likadan, och helt hängiven sin man.

Omkring år 1638 började Warwick frukta att hans brott skulle avslöjas. Han planerade då att flytta till Nya Världen och slå sig ned i den engelska kolonin i Massachusetts. Men hans planer grusades av guvernören i kolonin, John Winthrop. Winthrop hade fått reda på hurdan Warwick var, och underrättade de engelska myndigheterna om att Warwick inte var önskvärd. Order utfärdades om att han skulle hindras från att emigrera till Nya Världen.

Warwick hade redan bokat och betalt plats ombord på skeppet Mercy, vars kapten hette Edward Rowley. Rowley lydde myndigheternas order och vägrade att ta med paret Warwick ombord, men han behöll deras pengar. Den uppretade John Warwick lade sig då i bakhåll för kapten Rowley i en mörk gränd, överföll och mördade honom. Med hjälp av sin hustru lade han in liket i en tunna, tyngde ned den men kättingar och dumpade den i Themsen.

Men Rowleys kropp blev återfunnen. Polisundersökningen ledde till att Warwick och hans hustru greps, dömdes till döden för mord och hängdes. Men inte ens döden satte stopp för John och Sara Warwick. När Mercy seglade mot nya världen bar hon med sig deras osaliga andar.

De var inga vanliga spöken. Med hjälp av den Onda



Vägen fick de skeppet att gå på grund utanför den amerikanska kusten. De samlade ihop delarna av vraket och använde virket för att bygga det hus som nu kallas Warwick House. På den tiden hade paret Warwick förmåga att uppträda som vanliga levande människor. De rörde sig bland folk utan att någon misstänkte något. I många år fortsatte de att sprida ondska omkring sig så fort de kom åt, ända till den ödesdigra dagen då Severn-massakern ägde rum. När paret Warwick åter blev dömda och avrättade beslöt de sig för att sluta uppträda i kroppslig skepnad, och istället bli osynliga varelser.

John och Sara Warwicks spöken har bott i Warwick House ända sedan dess. De har bara två mål: För det första att till varje pris skydda huset. Det är deras önskan att segla i skeppet som huset är byggt av, som har fått dem att mörda, bli hängda, och återvända som spöken. Takbjälken i vindsvåningen är gjord av kölen från skeppet Mercy, och från den hänger två snaror som en ständig påminnelse om behovet av hämnd. Det är deras andra mål: att hämnas sitt öde på hela människosläktet genom att sprida skräck och olycka. Under äventyrets gång kommer rollpersonerna att hitta olika ledtrådar som avslöjar den sanna historien om John och Sara Warwick. De båda spökena förintas för evigt om man förstör takbjälken på vinden och de två snarorna som hänger där.

UTANFÖR HUSET

> Ni står på tröskeln till det Okända. Huset väntar på er. Det är tre våningar högt, och ovanför taket ser ni skorstenen avteckna sig mot den månljusa himlen. Vad vill ni göra:
> 1. Gå in i huset; eller
> 2. Gå runt och titta utanför huset först

Låt inte spelarna dela sig i två grupper, så att några går in i huset medan andra stannar utanför. Alla ska gå in eller också ska alla förbli utanför.

Om spelarna vill gå in, gå direkt till Händelse 1: Förstugan.

Om spelarna vill gå runt och undersöka husets omgivningar först, läs nu följande beskrivning:

> Alla husets fönster är försatta med fastspikade brädor. På västra sidan finns en dörr, som också är igenspikad. Två våningar upp ovanför den dörren kan ni se ett ensamt, runt fönster som tycks stirra ut i mörkret som ett ont öga.

Låt spelarna röra sig som de vill på gården. Det finns naturligtvis ingenting att se, och efter en stund bör du tala om det:

> Efter en grundlig genomletning av husets omgivningar har ni inte hittat någonting ovanligt. Är ni färdiga att gå in nu?

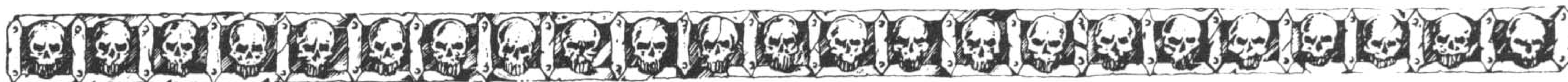
När spelarna verkligen är klara att gå in i huset påminn spelarna om att det är kolmörkt inne i huset, så det kanske är bäst att den som öppnar dörren har en ficklampa. Tag reda på vilken av rollpersonerna som öppnar dörren, och gå sedan till Händelse 1: Förstugan.

HÄNDELSE 1: FÖRSTUGAN

> Dörren är olåst. Den öppnas inåt med ett ljudligt gnissel, som tycks eka i hela huset. Innanför ser ni det kala trägolvet i förstugan. Längst bort vid östra väggen börjar en trappa, som går upp mot andra våningen.
> När ni kommer in i rummet ser ni en dörr till vänster och en till höger. Den vänstra dörren är öppen, men innanför syns bara ett kompakt mörker. Den högra dörren är igenspikad med brädor för. Golvet är täckt av ett tjockt lager damm.

Låt spelarna komma in i förstugan (rum 1 på kartan). John Warwicks osynliga spöke står i den öppna dörren till vänster, och håller upp ett långt rep med en rännsnara i änden. Läs upp följande beskrivning:

> Plötsligt får ni syn på en rännsnara av tjockt rep, som tycks sväva i luften alldeles innanför den vänstra dörröppningen. Vill ni:
> 1. Försöka använda er Känslighet för att se om något från det Okända finns i närheten; eller
> 2. Gå in genom den vänstra dörren?



Om spelarna vill försöka Känna det Okända, så låt var och en slå en Allmän Kontroll för Känslighet. De som slår högre än sitt känslighetsvärde misslyckas och känner ingenting. De som slår under eller lika med sitt känslighetsvärde klarar kontrollen.

Om alla rollpersonerna misslyckas, så talar du om för dem att de inte lyckas känna någonting. Trots att de kan vara övertygade om att den dinglande snaran har något att göra med det Okända, så känner de ingenting annat. Låt dem vandra till Rum 2, och gå till Händelse 2: Hallen här nedan. Låt inte spelarna försöka gå uppför trappan ännu.

Om någon eller några spelare klarar sina tärningsslag, läser du upp följande beskrivning:

> När ni börjar koncentrera er och försöka använda den här speciella förmågan, känner ni en kall kåre utmed ryggraden. Det Okända finns överallt runt omkring er! Så vitt ni kan se utstrålar hela området en urgammal och stark ondska. Och det värsta är att en varelse från det Okända finns alldeles i närheten, antagligen innanför dörren till vänster.
> Samtidigt märker ni att det inte är någon ide att försöka Känna det Okända igen i det här huset. Hela området är så fullt av det Okända att det inte går att urskilja några detaljer.
> Men nu kan det vara dags att gå vidare. Ni är ju faktiskt här för att undersöka det här huset!

Se nu till att spelarna fortsätter till rum 2, och fortsätt från Händelse 2 här nedan. Låt dem inte gå uppför trappan ännu! När rollpersonerna går genom dörren försvinner rännsnaran.

HÄNDELSE 2: HALLEN

> Dörren leder in till en stor entréhall. Det syns att det här rummet en gång användes som mottagningsrum där folk samlades och samtalade. I östra väggen finns en stor öppen spis av tegel. I det nordvästra hörnet står en mycket gammal stol. I det sydvästra hörnet finns det en stor kista; den är stängd med en hasp, men ni kan inte se något lås. I norra väggen finns en öppen dörr. Golvet är täckt av damm, precis som golvet i förstugan.

> Vill alla vara vänliga och slå varsitt procentvärde, och tala om för mig om ni har slagit under eller lika med er Iakttagelseförmåga!

Det här tärningsslaget är en Allmän Iakttagelsekontroll. Om alla rollpersonerna misslyckas, så meddelar du bara "så synd"; tala inte om något mer om vad de kunde ha upptäckt. Om någon lyckas, läser du upp följande:

> Bra! Ni har lyckats med en Allmän Iakttagelsekontroll. Eftersom ni lyckades med tärningsslaget lägger ni märke till att det finns fotavtryck i dammet på golvet. Avtrycken har gjorts av någon eller någonting som har herrskor. De har inte gjorts av någon i er grupp. Avtrycken leder genom dörröppningen i norra väggen.
> Vill ni
> 1. Söka igenom det här rummet mer noga, och försöka få upp kistan, eller
> 2. Följa fotavtrycken genom den norra dörren?

Om gruppen väljer att söka igenom rummet, gå till Genomsökning av Hallen. Om de vill följa fotavtrycken, låt dem fortsätta till rum 3 på kartan, och gå vidare till Händelse 3 nedan.

Genomsökning av Hallen

Fråga spelarna om någon försöker öppna kistan. Blir svaret "ja", så kommer John Warwicks spöke att försöka skrämma dem! Spöket har nu flyttat sig. Det står i dörren i den norra väggen, osynligt förstås. I kistan finns ett porträtt av John Warwick, målat 1634. Spöket kommer att använda en Besvärjelse från den Onda Vägen, som kallas Projicera Röst, för att få porträttet att skratta högt och hånfullt så fort någon av rollpersonerna får syn på det. Läs upp det här när någon försöker öppna kistan:

> Den rostiga haspen går lätt upp. När ni öppnar locket bolmar det upp ett moln av illaluktande damm, som tvingar er att kliva undan ett ögonblick. När dammet lägger sig kan ni se att kistan är tom sånär som på en sak. På botten av kistan ligger ett inramat porträtt av en man. Han har ett stolt, överlägset ansikte. Det långa svarta håret räcker till axlarna. Han bär en



jacka med hög krage. Ansiktet är förvridet i ett hånfullt, elakt skratt. Samtidigt som ni stirrar in i hans vilda, mörka ögon hör ni klart och tydligt ett ondsint skratt som kommer från själva porträttet.

Och nu, käre CM, låter du dina spelare få höra det elakaste hånskratt du kan åstadkomma!

Ni blir naturligtvis ganska uppskrämda av det här. Ni ska slå ett särskilt tärningsslag som kallas för Skräck-kontroll för att se hur ni reagerar. Alla slår för sin Viljestyrka. Ni slår alltså ett procentvärde. De som slår över sin Viljestyrka talar om det, de som slår under eller lika med Viljestyrkan drar ifrån tärningsresultatet från sin viljestyrka och talar om för mig vad det blir.

Nu måste du vidta olika åtgärder beroende på hur det gick med tärningarna. För de spelare som slog under/lika med sin Viljestyrka gäller följande: Tag skillnaden mellan Viljestyrkan och tärningsslaget, och leta reda på den rad under Attack på Handlingstabellen, där denna siffra passar in. Följ raden åt höger till kolumn nummer 3 under Försvar. Läs av bokstavskoden som står där raden och kolumnen möts, och titta sedan på förklaringen nedanför, under rubriken Skräck-kontroll.

Som du ser kan resultatet bli att rollpersonen förlorar en del av sin Viljestyrka. Slå alla sådana tärningsslag genast, subtrahera, och låt spelaren anteckna hur mycket viljestyrka som blir kvar. (Sådana här förluster av viljestyrka är inte permanenta, utan gäller bara under det pågående äventyret.)

Rollpersoner som slog över sin Viljestyrka eller son fick resultatet E eller D på Handlingstabellen, drabbas tillfälligt av panik och måste fly ut ur huset.

När alla rollpersoner har genomgått Skräckkontrollen säger du till spelarna:

Det otäcka skrattet pågår i ungefär 30 sekunder. Sedan slutar det lika plötsligt som det började. Ni har inte hittat något annat intressant i det här rummet. Vill ni
1. Gå genom dörren i norra väggen, eller
2. stanna här och undersöka tavlan?

Nu får de rollpersoner som flydde komma tillbaka. Om spelarna beslutar sig för att stanna och undersöka porträttet, så låt dem göra det. Låt dem tala om för dig vad de gör med det. Oavsett vad de gör så händer ingenting särskilt. Om de försöker förstöra tavlan, så går det också bra; den kan rivas sönder, brännas osv.

Om de vill gå norrut, så flyttar de till rum 3, och du fortsätter med Händelse 3 här nedan.

HÄNDELSE 3: KÖKET

När ni kommer in i det här rummet upptäcker ni genast ett stort bord som står mitt på den norra väggen. På bordet ligger en ung man. Han är klädd i sådana kläder som studenter brukade ha på 1920-talet. Utan en närmare undersökning går det inte att se om han är död eller bara sover. Rummet ser ut att vara ett kök. På östra väggen finns det en dörr, och på västra väggen är det två dörrar. Den närmaste av de västra dörrarna är igenspikad och förbommad.

Om någon av personerna lade märke till fotavtrycken i Rum 2, så kan du tala om att avtrycken leder från hallen till bordet, och därifrån vidare genom den östra dörren.

Tag nu reda på vad spelarna vill göra:

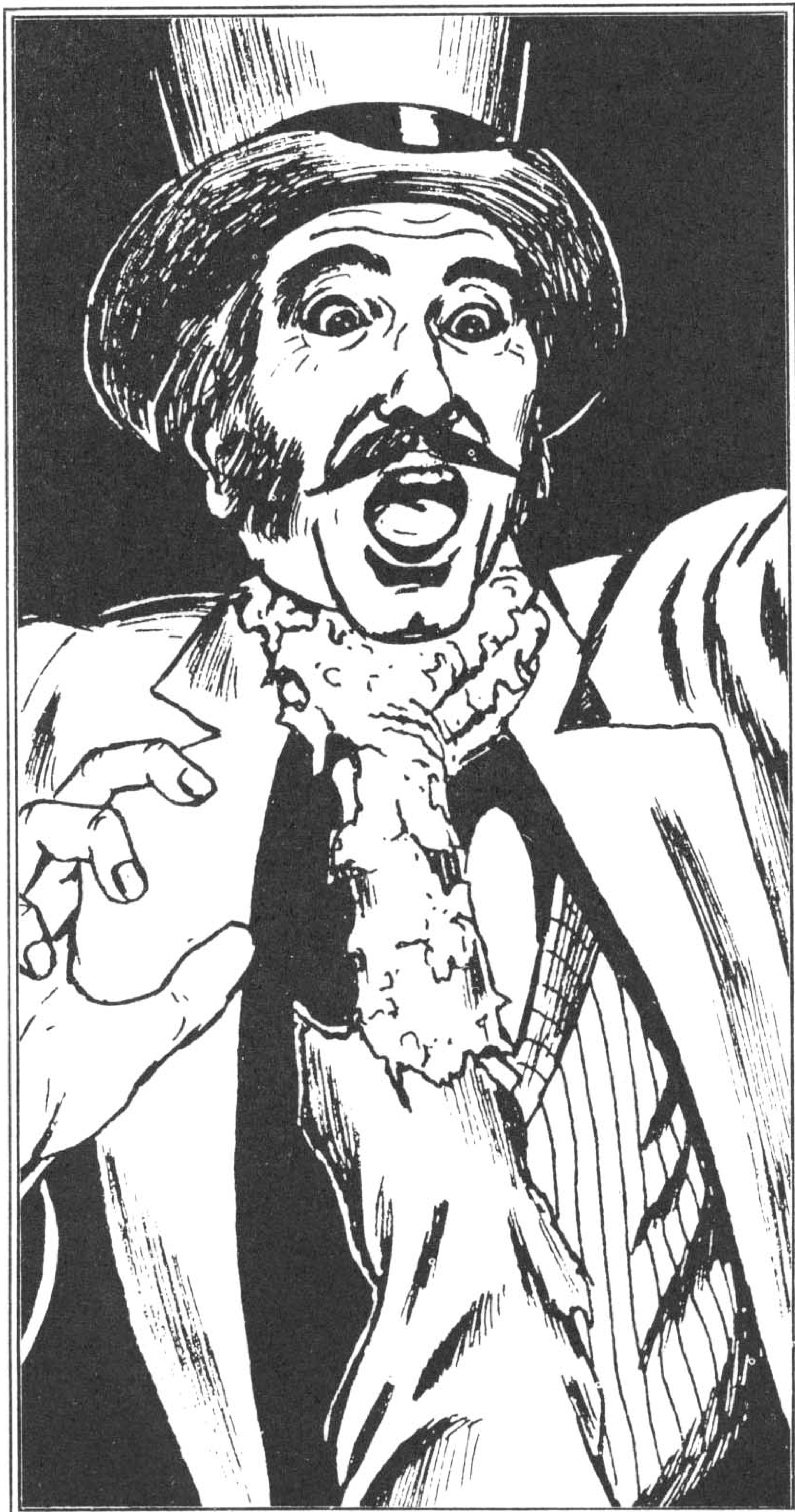
Vill ni
1. Undersöka ynglingen närmare, eller
2. gå härifrån genom den östra dörren, eller
3. gå härifrån genom den öppna dörren åt väster?

Om gruppen väljer att gå genom den östra dörren, gå direkt till Händelse 5. Om de väljer att gå genom det västra dörren, gå till Händelse 4. Om de vill undersöka ynglingen, frågar du vilka som går fram för att undersöka. Se till att det är klart vilka som står var i rummet. Tala sedan om att det inte går att se om ynglingen är död eller levande utan att känna efter om det finns någon puls eller lägga örat mot bröstet och försöka höra om hjärtat slår. Fråga vem som gör det. Om ingen vill, så säg åt spelarna att välja något av de andra alternativen här ovan. Om någon bestämmer sig för att känna på mannen, läs upp följande:



Han ser blek ut, men i övrigt verkar det inte vara något fel på honom. Kläderna ser ut att vara hela, rena och nystrukna. Du rör vid honom. Huden känns kall och fuktig. Det finns ingen puls, ingen andedräkt, ingen värme. Plötsligt skrumpnar hans ansikte – det ser ut som om hela kroppen ruttnade på några sekunder. En vidrig liklukt fyller rummet. Och rätt vad det är, så tycks liket få liv! Det försöker få tag om din hals. Du förstår att det måste vara en zombie.
OK, nu måste alla slå en ny Skräck-kontroll.

Gör en ny skräck-kontroll, precis som i Händelse 2. Men observera att de som förlorade Viljestyrka i den förra kontrollen måste slå för sin aktuella Viljestyrka, alltså det som de har kvar. Den här gången avläser du resultatet i kolumn 5 på Handlingstabellen. Observera att alla förluster av Viljestyrka ska dras från det som blev kvar efter den förra kontrollen. Om den eller de personer som vidrörde liket misslyckas med skräckkontrollen råkar de ut för total handlingsförlamning. De kan inte ens fly från rummet, utan måste stå kvar, helt paralyserade. Andra som inte klarade kontrollen måste springa sin väg, och kan inte stanna förrän de är utanför huset. Om någon eller några klarade kontrollen, läs upp följande för dem:



De som inte blev vettskrämda av zombien kan istället ha blivit överraskade. Slå en allmän Iakttagelsekontroll, tack.

Det här är bara en Allmän Kontroll, så vi behöver inte subtrahera eller gå till Handlingstabellen. De som misslyckas har blivit överraskade och kan inte göra någonting på fem sekunder. De som klarar kontrollen blir inte överraskade. En sån här Överrasknings-kontroll gör man alltid när rollpersonerna kan ha blivit överraskade av någon plötsligt uppdykande varelse, eller av något oväntat som en person eller varelse gör.

Zombien är en ung student, som av nyfikenhet gick in i Warwick House år 1924. Han blev aldrig återfunnen; spökena dödade honom. Med hjälp av besvärjelsen Försköning fick de liket att se ut som om det var alldeles färskt. När en av rollpersonerna rörde vid det bröts besvärjelsen, och nu kan man se hur det egentligen ser ut – ett lik som legat och ruttnat i mer än 60 år.

Spöket av John Warwick befinner sig i köket just nu och använder besvärjelsen Animering av Döda för att få zombien att röra sig och anfalla den som rörde vid den. Det är dags att genomföra din första strid, den mellan rollpersonerna och det animerade liket.

Vad du ska göra beror på resultatet av Skräck- och Överraskningskontrollerna. Om alla spelarrollerna flyr eller är överraskade, gå till A. Ingen kan handla. Om någon eller några har klarat kontrollerna och kan handla, gå till B. Några kan handla.

A. Ingen kan handla

Oj då! Det ser ut som om ni har fått ordentliga problem. Alla är antingen på flykt eller överraskade. Zombien sätter sig upp och försöker



gripa tag i den som rörde vid den. Den försöker få grepp om halsen och strypa honom (eller henne).

Zombien har 53% chans att lyckas gripa tag i offret. Slå en Särskild Kontroll för zombiens Slagsmålsvärde (53). Om resultatet blir högre än 53 har den inte lyckats gripa tag i offret. Tala om för spelarna att zombiens arm fäktar i luften men inte lyckas gripa. Om resultatet är 53 eller lägre, subtrahera och gå till Handlingstabellen. Koden som visar resultatet finns i kolumn 1. Titta under Obeväpnad Strid under tabellen för att se vad som händer. Tillämpa resultatet genast. Drag av eventuella förluster av Tålighet från rollpersonens värde, och anteckna vad som blir kvar. Om resultatet visar att det handlar om ett Sår, skall spelaren sätta ett kryss i motsvarande ruta på sitt personkort, under SÅR.

Om resultatet är A eller AX blir det fråga om mer än att dra ifrån Tålighetspoäng och markera Sår. A betyder dessutom att zombien har lyckats uppnå sitt "Avsedda Mål", dvs. den har kopplat strypgrepp på offret. Den drabbade personen måste slå en Allmän Kontroll för sin nuvarande Tålighet. Om han klarar kontrollen tar han ingen mer skada i den här omgången. Han kan dock inte göra någonting förrän någon annan träffar zombien med ett slag eller ett skott. (Just nu är han upptagen med att försöka få bort zombiens slemmiga fingrar från halsen!) Om offret misslyckas med kontrollen förlorar han alla sina återstående Tålighetspoäng och faller medvetslös till marken.

Om resultatet innehåller ett X betyder det att Zombiens anfall var så våldsamt att offret knuffades bakåt en ruta av kraften och föll omkull med zombien ovanpå sig. Förklara vad som händer för spelarna, och gå sedan vidare till C. Striden Fortsätter.

B. Några kan handla

Nu kan de som klarade den här kontrollen försöka göra någonting. De som misslyckades kan inte göra något förrän i nästa omgång. Nu börjar jag räkna tiden i omgångar; varje omgång representerar fem sekunder i spelet. Den första omgången har just börjat. Zombien sitter på bordet och försöker koppla strypgrepp på den som rörde vid den. De som inte är upptagna med att fly eller är handlingsförlamade av förvåning kan göra något av följande under den här omgången:

1. Den som har en pistol eller något annat eldvapen kan dra och skjuta. Tala då om var ni försöker träffa zombien. Det står en av era egna alldeles intill, så det finns naturligtvis en viss risk att ni kan råka träffa den istället.
2. Ni kan också springa fram och försöka slåss med zombien, eller också kan ni
3. fly. Den som springer hinner ända ut i det fria under den här omgången. Vad vill ni göra?

Låt var och en tala om vad han/hon vill göra. Säg sedan:

Bra. Ni får anfalla först. Zombien är ju trots allt död, så den rör sig lite långsammare än ni.

1. Rollpersonerna anfaller

De som drar pistol och skjuter bör anfalla först. Följ dessa tre steg för att ta reda på vad de lyckas åstadkomma:

1. Se efter om rollpersonen har Färdighet med pistol. Om han har det, kan han skjuta tre gånger i den här omgången, och man använder då hans Färdighetsvärde på Pistolskytte som procentchans för att träffa. Om han inte har Färdighet på pistol får han bara skjuta en gång i den här omgången, och använder då sin Precision som procentchans för att träffa. Färdigheter, Färdighetsvärden och Precisionsvärden finns på rollkorten.

2. Spelaren slår en Särskild Kontroll för sin chans att träffa. Om resultatet blir högre än träffchansen har skottet missat. Om resultatet blir lägre än eller lika med procentchansen har skottet träffat. Dra ifrån tärningsresultatet från träffchansen och se efter var det passar in under Attack på Handlingstabellen.

3. Slå 1T10. Gå till den kolumn under Försvar på Handlingstabellen som har samma nummer som tärningsresultatet. Läs av koden där den kolumnen möter raden under Attack, som du fann i steg 2.

4. Om resultatet är A eller AX har skottet träffat

SPELARINFORMATION 1

Min käre broder Thomas!

Idag har jag varit vittne till något vedervärdigt och mycket otrevligt, och från denna lugna vrå i min kammare skriver jag för att berätta om dessa händelser för dig.

Under min tid som kungens domare har jag sett och hört många rättegångar mot värdelösa människor, mot galningar och även mot sådana som av fattigdom och okunnighet har drivits till kriminella handlingar. Jag har förblivit en sträng domare, trogen mot Hans Majestäts lagar.

Men aldrig tidigare har jag mött en människa som varit så fullständigt ond att jag kunnat säga, utan varje tvivel, att han inte förtjänat att få leva. Historien blev utredd idag på morgonen. John och Sara Warwick, illa beryktade i hela London, hade bokat plats på fartyget Mercy för att segla med henne till Massachusetts i Juli. Guvernören i denna koloni, den gode John Winthrop, fick emellertid nys om att paret Warwick var ett par riktiga bråkmakare, och informerade Vederbörande myndighet i London att de icke vore välkomna i kolonin. Herr Edward Rowley, kapten på Mercy, stoppade Warwicks biljettpengar i egen ficka men vägrade att ta ombord makarna på fartyget. Ett gräl uppstod, och följden blev att Warwick dödade Rowley och gjorde sig av med liket genom att sänka det i Themsen.

Läs här, om du står ut med det, ett utdrag ur ett meningsutbyte mellan sir Richard Quant, Kronans Åklagare, och mördaren John Warwick:

Quant: *Ni medger alltså, herr Warwick, att ni uppsåtligen mördade kapten Thomas Rowley?*

Warwick: *Jag skulle inte kalla det för mord.*

Quant: *Jaså inte? Vad kallar då ni, herr Warwick, att slå en man medvetslös, stoppa honom i en tunna, tynga ned tunnan med gamla kedjor och kasta den i Themsenfloden vid midnatt?*

Warwick: *Ni beskriver saker och ting rätt elakt, ers nåd.*

Quant: *Och var ni ensam om detta illdåd?*

Warwick: *Nä, min hustru Sara stod vid min sida, som det anstår en god och trogen hustru.*

Quant: *Och hjälpte hon till med mordet?*

Warwick: *Hon stod bredvid och uppmuntrade straffet, och sen hjälpte hon mig att bli av med avskrädet.*

Har du, käre Thomas, någonsin hört något sådant? Jag tänker ta några dagars ledigt och komma och hälsa på hos er inom ett par veckor. Jag behöver vila upp mig efter all denna ondska.

Din trogne broder, James

SPELARINFORMATION 2

5 September 1777

Återigen har stackars John blivit missförstådd, efter alla dessa år! Och återigen av kungliga ämbetsmän. Det här är sista gången jag förlitar mig på Hans Majestäts rättvisa!

Det var ett fint tillfälle han erbjöd kapten Wells – en chans att befria Severn från den upproriska ohyran, och därigenom tjäna Kronan. Han bar budet till kapten Wells den där kvällen. Säkert sade han inte hela sanningen, men vårt mål var rättfärdigt. Medan gevären blixtrade runt Stadshuset satt vi i vårt älskade hus, ivriga i vår förhoppning att vi åter skulle tas till nåder av England som tack för vår hjälp med att straffa rebellerna.

Bestraffning var vad de förtjänade: deras falska leenden och "God morgon, herr och fru Warwick!" lyckades knappast dölja deras förakt för oss och för vårt fina hus, som vi själva byggt av virket från det där hemska skeppet Mercy. Jag skulle till och med tro att maten som någon hade satt utanför dörren första veckan vi kom hit var förgiftad eller förorenad! Det var därför vi informerade kapten Wells, och han gick till angrepp mot förrädarna i rättfärdig vrede.

Men vem kunde ana att en kungens soldat skulle vara så blödig och vek? Hans förmodade tacksamhet visade sig vara ren grymhet när han överlämnade oss till den skränande folkmassan – där utanför Stadshuset, platsen för vår största seger! Så kom det sig att vi blev hängda igen. Ej mer kommer vi att vandra bland den där leende, elaka massan av dödliga.

Huset är allt vi behöver. Det är vår fästning, och härifrån ska vi anfalla, gång på gång, för att hämnas och straffa alla dem som vandrar på jorden som män och kvinnor. Sedan ska vi återvända till huset, till den Nya Världen som John så ofta lovade mig medan vi bodde i London. Huset är allt vi behöver. Bjälken, kölen från Mercy, är husets hjärta.

SPELARINFORMATION 1

9 Juni 1638

Tunnan flöt upp idag vid dockorna i hamnen, trots att vi hade tyngt ned den med åtskilliga kilo skrot. Och kungliga Vakten var där och undersökte det sorgliga innehållet. John är irriterad och rädd, ty han tror icke att Lagen kommer att se vänligt på våra göranden. Han har faktiskt bett mig att resa till Cornwall och söka hålla mig undan, för att senare ta mig till Kolonin.

Men hur skulle jag kunna lämna min käre make nu? Jag, som hjälpte honom linda in svindlarens kropp i segelduk, jag, som hjälpte honom binda kedjor om tunnan som bar kapten Rowley med sig i Themsens djup. Den eländige kaptenen skulle ha vilat där, bland de kallblodiga fiskarna som är närmare släkt med svindlare än de människor bland vilka han förut vandrade, och som han lurade på pengar.

Men han har kommit tillbaka, och det finns många som hörde de hårda orden som John sade till honom den där kvällen i April. Jag har ofta fruktat att vår bestraffning av Rowley skulle bli avslöjad. Två korpar flög över vårt hus för mindre än en vecka sedan, och väl vet jag att deras kraxanden ofta förebådar ett straff. Och våren är fortfarande kylig.

Men hittills har John hela tiden uppmuntrat mig och sagt att kapten Rowley sista seglats aldrig skulle bli känd. Han har också sagt att han inte skulle straffa någon mer, utom råttorna som krälar på gatorna om natten, som förtjänar sitt rättvisa straff för all mat som de stjäl från oss.

Nu bekymrar jag mig för min make, att ingen kommer att förstå den rättvisa han övade mot Rowley, som hindrade oss från att komma till Nya Världen i Massachusetts. Jag ska sannerligen stå bredvid min man, och om det går oss väl de närmaste månaderna ska vi pröva på nytt att få resa till Kolonin. Om det går oss illa, ska vi söka en annan Ny Värld tillsammans.

10 Juni 1638

Kungliga Vakten kom idag, och grep John för att ha begått mord. Jag tror att när de får veta mer så kommer de tillbaka och hämtar mig också.

"Mord" kallar dom det. Tänker de förbjuda råttfällor också?

Åter knackar det på dörren. Jag öppnar utan fruktan.

SPELARINFORMATION 2

22 Augusti 1638

Stark östlig vind. Om allt går väl hoppas jag nå New Englands kust omkring den första September.

McDowell såg ett stim delfiner om styrbord i morse. Deras lekfulla beteende roade många av passagerarna. Och det var säkert nyttigt, för många ombord på Mercy har känt sig obehagliga till mods den senaste tiden. Passagerarna, ja, till och med några av besättningen, viskar om underliga ljussken som svävar ovanför aktern – ljus som tycktes fladdra, växa och sedan bli till mänskliga skepnader. Det är säkert att vi alla har varit till sjöss för länge. Havets reflexer spelar våra ögon besynnerliga spratt.

24 Augusti 1638

Den östliga vinden håller i sig. Jag förväntar mig att vi kan hålla tidtabellen, och det blir inte en dag för tidigt att vi får komma fram!

Skräcken för de mystiska ljusskenen har spritt sig som en farsot bland alla ombord. En gammal tunnbindare från London hoppade överbord i morse. Han babblade och skrek om mord och hängningar innan han sjönk.

Jag har försökt lugna folk, men det tycks inte hjälpa. Ack, om vi hade siktat land redan idag!

29 Augusti 1638

En storm nalkas från väster. Vinden som har hjälpt oss de senaste dagarna har försvunnit. Det råder panikstämning ombord, och då är vi ändå bara två dagar från Plymouth! Jag såg ljusskenen för första gången igår kväll. Nu förstår jag hur passagerarna och besättningen har känt sig denna långa, hemska vecka. Jag hade avfärdat ljusskenen som en mareld – den mystiska glöden som ibland dansar runt masterna ute på öppna havet. Jag trodde det var fantasifoster.

Om jag inte är galen, så är det verkligen fantomer. Om jag återvänder till England kommer det inte att bli ombord på Mercy!

På däck har det börjat regna. Seglen är beslagna. Jag fruktar för denna natt.

TERI YIH



Persondata
Ålder: 32 år
Längd: 160 cm
Vikt: 52 kg
Hår: Svart
Ögon: Bruna

Nationalitet
Amerikan

Teri Yih är en mycket begåvad kvinna av orientaliskt ursprung. Hon undervisar i Dramatik och Skådespeleri vid Severnuniversitetet. Hennes skönhet och stora charm har gjort henne mycket populär bland studenterna. Fröken Yih kontaktades av S.A.V.E. sedan hon hade råkat möta en varelse som omtalas i orientaliska legender, men vars exakta natur ännu är

PAUL WYSOCKI



Persondata
Ålder: 24
Längd: 178 cm
Vikt: 75 kg
Hår: Brunt
Ögon: Gröna

Nationalitet
Amerikan

Paul har en välansad mustasch och tjockt, lockigt hår. Han går helst i jeans och T-shirt, om det inte är absolut nödvändigt att klä sig mer formellt. Paul är lärare i stridskonster. Han har en egen liten skola men ger också en del kurser vid Severnuniversitetet. Hans vänner anser att han är något av en enstöring, men han anses absolut pålitlig. Paul tycker om att campa och

GINA DIAMOND



Persondata
Ålder: 25
Längd: 173 cm
Vikt: 47 kg
Hår: Brunt
Ögon: Bruna

Nationalitet
Engelsk

Gina Diamond är en mycket vacker kvinna som har arbetat som fotomodell och varit omslagsflicka på flera kända modetidningar. Hon har också spelat med i några filmer, fast hon ännu inte har skaffat sig någon utbildning i skådespeleri. Gina håller sig i form genom att dagligen träna stridskonster. Hon föddes i London, och har rest mycket i Europa och U.S.A.

PABLO "JÄTTEN" RODRIGUEZ



Persondata
Ålder: 25 år
Längd: 193 cm
Vikt: 100 kg
Hår: Svart
Ögon: Bruna

Nationalitet
Amerikan

Pablo är en atletiskt byggd yngling av mexikansk härkomst som läser sista årskursen på Severn-universitetet. Han har gjort sig känd som en duktig idrottsman, och spelar back i studenternas rugbylag. Pablo är född i San Antonio i Texas. Han talar spanska rätt dåligt, men förstår det mycket bra. Hans längd och muskulösa utseende har givit honom smeknamnet

fotvandra, och gillar alla utomhussporter.

Egenskaper

Styrka	68	Iakttagelse	76
Precision	60	Viljestyrka	70
Vighet	58	Tur	46
Personlighet	50	Tålighet	48
Slagsmål	63	Känslighet	15

Sår

Skrubbsår	☐	☐
Lätta	☐	☐
Medelsvåra	☐	☐
Svåra	☐	☐
Kritiskt	☐	

Färdigheter

Stridskonst	Lärare	94
Överlevnad	Elev	79

okänd. Nu använder hon sin skådespelarförmåga och sin skicklighet i maskering inom S.A.V.E.

Egenskaper

Styrka	50	Iakttagelse	54
Precision	62	Viljestyrka	50
Vighet	60	Tur	52
Personlighet	78	Tålighet	50
Slagsmål	55	Känslighet	10

Sår

Skrubbsår	☐	☐
Lätta	☐	☐
Medelsvåra	☐	☐
Svåra	☐	☐
Kritiskt	☐	

Färdigheter

Dramatik	Lärare	91
Förklädnad	Elev	85

"Jätten". Pablo kontaktades av S.A.V.E. och blev invald som medlem sedan han hade haft en oförklarlig upplevelse med ett spöke i några gamla ruiner i Mexico.

Egenskaper

Styrka	80	Iakttagelse	50
Precision	66	Viljestyrka	60
Vighet	60	Tur	48
Personlighet	54	Tålighet	62
Slagsmål	70	Känslighet	10

Sår

Skrubbsår	☐	☐
Lätta	☐	☐
Medelsvåra	☐	☐
Svåra	☐	☐
Kritiskt	☐	

Färdigheter

Kastvapen:		
Spjut	Lärare	96
Modernt språk:		
Spanska	Elev	70

Egenskaper

Styrka	62	Iakttagelse	50
Precision	48	Viljestyrka	52
Vighet	66	Tur	54
Personlighet	64	Tålighet	62
Slagsmål	64	Känslighet	10

Sår

Skrubbsår	☐	☐
Lätta	☐	☐
Medelsvåra	☐	☐
Svåra	☐	☐
Kritiskt	☐	

Färdigheter

Etikett	Lärare	82
Stridskonst	Elev	72

JAMIE O'RILEY



Persondata
Ålder: 29 år
Längd: 160 cm
Vikt: 47 kg
Hår: Rött
Ögon: Gröna

Nationalitet
Amerikan

Jamie är en tilldragande kvinna av irländsk härkomst. Hon klär sig oftast lite gammalmodigt, och har aldrig modefrisyr. Hon blev känd som undersökande journalist när hon jobbade på en tidning i staten Indiana och skrev en politiskt "het" artikel om invandrarnas arbetsförhållanden. Icke desto mindre misslyckades hon komplett i början av sin karriär, när hon

CINDY COHEN



Persondata
Ålder: 22 år
Längd: 165 cm
Vikt: 54 kg
Hår: Svart
Ögon: Bruna

Nationalitet
Amerikan

Cindy har en examen i Biologi från Severn-universitetet, och håller just på att skriva klart sin doktorsavhandling. Hon har axellångt hår, och klär sig snyggt men diskret.

Cindy blev medlem i S.A.V.E. efter ett besök i Israel, där hon såg en mumie förfölja och strypa en arkeolog. Varken de israeliska eller de amerikanska myndigheterna trodde på hen-

PROFESSOR ERIC SMITH



Persondata
Ålder: 55 år
Längd: 175 cm
Vikt: 70 kg
Hår: Grått
Ögon: Grå

Nationalitet
Amerikan

Smith är professor i Kulturantropologi vid Severn-universitetet. Han är en välkänd profil i stan med sina gammaldags glasögon och sin vana att klä sig i gammalmodiga kläder av safari-modell. Han röker pipa.

Smith samlar på antika pistoler av alla slag, och kan även hantera dem. Han gillar att berätta historien om mumien efter en egyptisk

DOKTOR ROBERT SAMUELS



Persondata
Ålder: 32 år
Längd: 193 cm
Vikt: 95 kg
Hår: Svart
Ögon: Bruna

Nationalitet
Amerikan

Dr. Samuels är en framstående kirurg. Han är född i Washington, och har studerat vid universitetet i Georgetown, där han fick särskilt fina betyg. Doktorn har mustasch och ganska långt hår, som har grånat vid tinningarna. Hans uppträdande kan bäst beskrivas som "distingerat". Dr. Samuels är skicklig på att skjuta med automatpistol. Han ägnar sig också åt skidåk-

nes berättelse. S.A.V.E. tog genast kontakt, och sedan dess har hon ansetts som en lovande ny medlem.

Egenskaper

Styrka	40	Iakttagelse	64
Precision	52	Viljestyrka	62
Vighet	50	Tur	44
Personlighet	60	Tålighet	54
Slagsmål	45	Känslighet	12

Sår

Skrubbsår	□	□
Lätta	□	□
Medelsvåra	□	□
Svåra	□	□
Kritiskt	□	

Färdigheter

Biologi	Lärare	93
Undersökning	Elev	72

rapporterade att det fanns en vampyr i trakten. Hon blev helt utskrattad. Men S.A.V.E.s ombud i Chicago fick reda på historien och tog kontakt. De bekräftade vampyrens existens, och hjälpte sedan Jamie att få ett nytt jobb som journalist på "Severns Dagblad".

Jamie vistas sällan långt från en kopp kaffe.

Beväpning: Revolver

Egenskaper

Styrka	52	Iakttagelse	60
Precision	58	Viljestyrka	50
Vighet	52	Tur	54
Personlighet	62	Tålighet	40
Slagsmål	52	Känslighet	12

Sår

Skrubbsår	□	□
Lätta	□	□
Medelsvåra	□	□
Svåra	□	□
Kritiskt	□	

Färdigheter

Journalistik	Lärare	86
Fotografering	Elev	74
Pistolskytte	Elev	73

ning och läser gärna poesi.

Beväpning: Automatpistol

Egenskaper

Styrka	54	Iakttagelse	74
Precision	66	Viljestyrka	56
Vighet	56	Tur	40
Personlighet	54	Tålighet	56
Slagsmål	55	Känslighet	14

Sår

Skrubbsår	□	□
Lätta	□	□
Medelsvåra	□	□
Svåra	□	□
Kritiskt	□	

Färdigheter

Medicin	Lärare	86
Automatpistol	Elev	81

farao, som genom en serie bisarra omständigheter kom att begravas på en vanlig kyrkogård i en amerikansk småstad.

Smith fick sin doktorsgrad vid Harvard-universitetet. Han håller just nu på att förbereda utgivningen av en bok, som ska heta "Gammal vidskepelse i det moderna samhället".

Beväpning: Revolver

Egenskaper

Styrka	58	Iakttagelse	64
Precision	52	Viljestyrka	60
Vighet	44	Tur	38
Personlighet	54	Tålighet	50
Slagsmål	51	Känslighet	12

Sår

Skrubbsår	□	□
Lätta	□	□
Medelsvåra	□	□
Svåra	□	□
Kritiskt	□	

Färdigheter

Antropologi/ Arkeologi	Lärare	92
Pistolskytte	Elev	67
Antikviteter	Elev	66

4
3
5
2
6
1



(En ruta = 1,5 x 1,5 meter)

BOTTENVÅNINGEN

9
10
11
14
8
12
7

ÖVERVÅNINGEN

13

VINDSVÅNINGEN



zombien. Om spelaren angav precis vart han siktade (t.ex. på armen eller huvudet), träffar skottet precis där. En träff i zombiens huvud betyder att den genast blir förstörd. Men tala inte om detta för spelarna förrän det händer. Om zombien träffas någon annan stans än i huvudet, förlorar den 6 – 60 (3T10 × 2) poäng Tålighet. Slå alla tre tärningarna, lägg ihop resultaten och multiplicera summan med 2. Drag detta från Zombiens tålighetsvärde, som är 75. Skriv upp hur mycket zombien har kvar. Om den blir skjuten igen drar man av från den Tålighet som den har kvar.

5. Om resultatet varken var en miss, A eller AX, har skottet träffat antingen zombien eller den person som zombien håller på att anfalla. Slå ett procentvärde. Om resultatet blir 01 – 50 har zombien träffats. Om det blir 51 – 100 (nollor på båda tärningarna) har skottet träffat rollpersonen. Läs av resultatet under Väpnad Strid nedanför Handlingstabellen, och tillämpa det på den som blev träffad.

Om zombien träffades, drar du ifrån förluster i Tålighet från dess nuvarande Tålighet. Ignorera alla instruktioner om att notera Sår; zombier kan inte få Sår. Det är skillnad mellan att få ett Sår och att förlora Tålighetspoäng.

Om rollpersonen träffades, tillämpar du instruktionerna under Väpnad Strid precis som de står.

Exempel: Resultatet blev C, vilket betyder Medelsvår skada. CM slår T100 för att se om skottet träffade zombien eller rollpersonen. Om zombien blev träffad förlorar den 2T10 × 2 Tålighetspoäng. Om det var rollpersonen som blev träffad sätter man ett kryss i en av rutorna vid Medelsvåra under SÅR på rollkortet, och drar dessutom ifrån 2T10 × 2 Tålighetspoäng. Skriv upp det nuvarande Tålighetsvärdet (det som blir kvar) på anteckningspapperet. Skriv också upp hur stor förlusten var, och anteckna att det är förlorat pga Sår.

Om en rollperson har sådan otur att han blir träffad flera gånger och får flera Sår, markerar man varje Sår med ett kryss i motsvarande ruta under SÅR på rollkortet. Om båda rutorna för en viss typ av Sår redan är ikryssade, och personen råkar ut för ännu ett Sår av den typen, sätter man istället ett kryss i nästa lediga högre ruta (dvs. man markerar ett svårare Sår). En person som har fått ett kryss i rutan för Kritiskt Sår behöver inte sätta några fler kryss, oavsett vilka stridsresultat som inträffar.

En person vars Tålighet hamnar på noll blir genast medvetslös. Om en person vars tålighet hamnat på noll dessutom har ett Kritiskt Sår, är personen antingen död eller i koma. Låt spelaren slå för sin rollpersonens Tur. Ett lyckat slag betyder att personen är i koma och måste till sjukhus, men kommer antagligen att överleva. Om slaget misslyckas är personen död, och kommer definitivt inte att överleva.

När allt skjutande är avklarat (för den pågående omgången) är det dags att ta reda på hur det går med dem som angriper utan vapen. Det går till så här:

1. Fråga spelaren om han anfaller zombien med en Färdighet. Det finns tre Färdigheter som kan användas i obeväpnad strid: Boxning, Brottning och Stridskonst. Vilka Färdigheter personerna eventuellt har står på rollkorten. En person som är Elev i någon av dessa färdigheter får anfalla två gånger i den här omgången. Personer som är Lärare får anfalla tre gånger. Genomför en persons samtliga attacker innan du låter nästa person attackera. De som har användbara Färdigheter använder sina värden i dessa Färdigheter som procentchans, de som saknar någon användbar färdighet använder istället sitt Slagsmålsvärde om de anfaller.

2. Den anfallande spelaren slår en Särskild Kontroll för sitt Färdighets- eller Slagsmålsvärde. Om slaget lyckas, subtrahera och gå till steg 3.

3. Läs av koden i kolumn 4 på Handlingstabellen.

4. Läs av resultatet under Obeväpnad Strid nedanför Handlingstabellen. Det kommer att innebära att zombien förlorar några Tålighetspoäng. Dra av förlusten från zombiens Tålighet, som är 75. Om Zombien redan har blivit skadad drar man av förlusten från den Tålighet som är kvar sedan tidigare skador dragits av. När zombiens nuvarande Tålighet hamnar på noll slutar den anfalla, faller omkull och ligger helt stilla. Slå 1T10. Resultatet är det antal omgångar (om 5 sekunder vardera) som zombien kommer att ligga still. Sedan reser den sig och börjar anfalla igen. Antag att rollpersonerna tillbringar mellantiden med att vila sig efter striden. När zombien börjar anfalla igen har den åter Tålighet = 75.

Tala inte om detta för spelarna! Låt det komma som en överraskning.

Det enda sättet att förstöra zombien är att skjuta den i huvudet. Detta sker om en spelare skjuter zombien och får resultatet A när han sagt att han försöker



träffa den i huvudet. Avslöja inte detta för spelarna, låt det komma som en överraskning!

2. Zombien anfaller

Zombien försöker gripa om halsen på den person som vidrörde den, och strypa vederbörande. Zombien har 53% chans att träffa, dvs. lyckas få sina händer om halsen på offret. Slå en Särskild Kontroll för Zombiens Slagsmålsvärde (53). Ett misslyckande betyder att den inte fick något tag om halsen. Om tärningsresultatet är 53 eller mindre, subtrahera som vanligt och gå till Handlingstabellen.

Om offret var överraskat, läser du av bokstavskoden i kolumn 1. Om rollpersonen just höll på att anfalla med sitt Slagsmålsvärde, tittar du på de små siffrorna upptill under Försvar, och läser av i den kolumn där Slagsmålsvärdet passar in. Om Slagsmålsvärdet t.ex. är 50, använder man kolumn 4, där de små siffrorna anger intervallet "40-60". Om personen anföll med en Färdighet, använder man den kolumn där Färdighetsvärdet passar in i det intervall som anges av de små siffrorna. Om personen t.ex. hade 65 i sin Färdighet, använder man kolumn 5, där de små siffrorna anger intervallet "61-75".

När du har hittat bokstavskoden läser du av resultatet under Obeväpnad Strid nedanför Handlingstabellen. Dra av förluster från personens Tålighetsvärde, anteckna det nuvarande (återstående) Tålighetsvärdet. Sätt eventuella kryss för skador på rollkortet.

Om resultatet var A eller AX betyder det att zombien har lyckats extra bra. A betyder att den har lyckats uppnå sitt Avsedda Mål, dvs. den har lyckats koppla ett strypgrepp på sitt offer. Rollpersonen måste då slå en Allmän Kontroll för sin nuvarande Tålighet. Om slaget lyckas tar personen ingen mer skada under denna omgång. Han kan dock inte göra något åt zombien förrän någon annan träffar den, med eller utan vapen. (Han är alldeles för upptagen av att försöka få luft.) Misslyckas han med tärningsslaget, så åker hans nuvarande Tålighet ned på noll, och han förlorar medvetandet.

Om resultatet innehåller ett X har zombiens anfall – förutom allt annat – knuffat rollpersonen bakåt en ruta, och fått honom att falla omkull. Zombien faller ovanpå honom.

Förklara för spelarna vad som händer. Fortsätt sedan med C. Striden Fortsätter.

C. Striden fortsätter

Nu när vi håller på med en strid delar vi in allt som händer i stridsomgångar. Varje omgång motsvarar ungefär fem sekunders verklig tid i spelet. Zombien kommer att försöka strypa en person i varje omgång. I varje omgång kan era rollpersoner försöka att skjuta eller slåss med zombien. Om ni skjuter, måste ni tala om för mig var ni försöker träffa. Vem som helst som har en pistol kan försöka skjuta. Från och med nu får högst tre personer försöka slåss med zombien i en och samma omgång. De som misslyckades med sin Skräck-kontroll eller blev Överraskade förut kan nu komma tillbaka och anfalla. Ni kan flytta er maximalt 15 rutor under en omgång.

Fortsätt nu striden omgång för omgång, så som du just förklarade för spelarna. Använd proceduren under B härovan för att avgöra resultatet av alla anfall på eller av zombien. Zombien försöker strypa en person i taget. När den har fått en person att förlora medvetandet går den vidare till nästa. CM avgör vem som är den näste att bli anfallen. Zombien kan gå, men den rör sig sakta: max. 9 rutor per omgång. Om rollpersonerna flyr kommer den att förfölja dem ända till ytterdörren, men den går inte utanför huset. Rollpersonerna kan springa upp till 15 rutor per omgång. Låt dem inte springa in i rum som de ännu inte har varit inne i! Striden fortsätter tills alla rollpersonerna är medvetslösa eller zombien är förstörd.

När zombiens nuvarande Tålighet går ned till noll slutar den anfalla, faller omkull och ligger helt stilla i 1T10 omgångar. Sedan reser den sig och fortsätter att slåss. Då är dess tålighet åter 75. Tala inte om detta för spelarna i förväg, utan låt det komma som en överraskning!

Det enda sättet att förstöra zombien är att skjuta den i huvudet. Detta sker när någon skjuter på zombien, säger att han siktar på huvudet, och får resultatet A. Tala inte om detta för spelarna, låt dem upptäcka det själva! Om alla spelarrollerna blir medvetslösa utan att zombien är förstörd, kommer spöket av John Warwick att avliva dem innan de hinner återfå medvetandet. Meddela spelarna:

Tyvärr! Det ser ut som om ni har förenat er



med alla de andra som har mist sina liv när de har försökt att lösa mysteriet med Warwick House. Ett tragiskt slut på ert första CHOCK-äventyr.

Om rollpersonerna lyckas förstöra zombien kan de som fortfarande är vid medvetande skaka liv i sina medvetslösa kamrater, och gruppen kan fortsätta äventyret. Säg till spelarna:

Gratulerar! Ni har just gått segrande ur er första strid mot en varelse från det Okända. Nu kan ni antingen
1. Gå vidare genom den östra dörren, eller
2. bära hem era skadade vänner och komma tillbaka en annan kväll.

Om spelarna vill gå genom den östra dörren fortsätter du från Händelse 5.

Om spelarna vill avsluta äventyret och komma tillbaka en annan kväll, går du helt enkelt tillbaka till början av äventyret och meddelar att nu är det nästa kväll. Rollpersonernas Tålighet och Viljestyrka är då helt återställda, och äventyret börjar om från början. Allting är precis som första gången, med följande undantag:

1. Händelserna med den dinglande snaran i dörren och det skrattande porträttet upprepas inte.

2. Nu finns det två zombier i köket (Rum 3), och de går till anfall så fort rollpersonerna kommer in i rummet. Båda har 53% chans att träffa i slagsmål, och båda har 75 i Tålighet. Rollpersonerna måste genomgå en Överraskningskontroll så fort de får syn på zombierna. Däremot behöver de inte slå någon Skräckkontroll eftersom de har besegrat en zombie tidigare. Själva striden går till som vanligt.

HÄNDELSE 4: SKAFFERIET

Ni tittar in i ett ganska litet utrymme. Väggarna är klädda med tomma hyllor från golv till tak. Hela rummet är täckt av damm, och det är fullt av spindelnät överallt. Av takets vinkel i det sydvästra hörnet kan man ana sig till att det bör finnas en trappa på andra sidan om den södra väggen.

Det finns ingenting i det här rummet. Inga fotavtryck på golvet ens. Spelarrollernas enda möjlighet är att gå tillbaka till köket.

HÄNDELSE 5: BIBLIOTEKET

Läs upp följande beskrivning:

Väggarna här är klädda med fallfärdiga bokhyllor av mörkt trä. På hyllorna står hundratals gamla böcker, som ser ut som om de skulle förvandlas till damm om man så mycket som rörde vid dem. Mitt i rummet står ett gammalt bord och två stolar. På bordet ligger en bok tillsammans med ett papper. Hela rummet är täckt av damm och det är fullt av spindelnät i alla vrår. Det finns två dörrar på den södra väggen, en i varje hörn. Vill ni
1. Söka igenom det här rummet ordentligt, eller
2. gå genom någon av dörrarna på den södra väggen?

Om spelarna bestämmer sig för att gå genom någon av dörrarna, låter du dem flytta till rum 6, och fortsätter med Händelse 6.

Om de vill undersöka det här rummet, så ber du dem berätta ungefär vad de gör. Om ingen verkar vara intresserad av att undersöka sakerna på bordet kan du fråga "Är det någon som tittar på sakerna som ligger på bordet?". Blir svaret "Nej", så låt dig nöja med det. Blir svaret "Ja", så läser du upp följande:

Boken som ligger på bordet är mycket intressant. Det är Sara Warwicks dagbok för år 1638. Papperet verkar vara ett brev av något slag. Båda är naturligtvis mycket gamla, men de verkar vara i så pass gott skick att de i alla fall inte kommer att falla sönder om man rör vid dem.

Om spelarna visar ytterligare intresse för boken eller brevet eller frågar efter innehållet, så meddelar du:

OK, när ni nu ändå frågar... Jag ska visa er vad ni hittar som kan vara av intresse för er.



Tag nu fram en sax, och bläddra till sidan 13 i det här häftet. Klipp ut sidan, och klipp sedan isär den utmed den horisontella linjen. Du har nu två ark papper, som är tryckta på båda sidorna. På det ena står det Spelarinformation 2 längst upp; lägg det åt sidan. På det andra står det Spelarinformation 1. Läs upp båda sidorna för spelarna, och ge sedan papperet till den spelare vilkens rollperson undersökte sakerna på bordet. Tala om för spelarna att detta är det enda av intresse de hittar på bordet. Låt dem titta på papperet och begrunda innehållet så länge de vill. Tala inte om något mer om paret Warwicks spöken! Låt spelarna dra sina egna slutsatser, vare sig de är riktiga eller felaktiga.

Om personerna redan har lagt märke till fotavtrycken i Rum 2, så läs upp följande:

> För övrigt ser ni att fotavtrycken som ni lade märke till förut leder fram till bordet och slutar där. Det ser ut som om någon har trampat omkring lite på en fläck där, men inga avtryck leder bort därifrån.

Säg nu åt spelarna:

> Ni har två saker att välja på nu: Vill ni
> 1. Ge upp och gå ut ur huset, eller
> 2. Fortsätta genom någon av dörrarna i den södra väggen?

Om de väljer att ge upp, så är äventyret slut. Tala om för spelarna att det är synd att de var så rädda av sig; nu kommer de ju aldrig att få veta hemligheten med Warwick House!

Om de väljer att gå genom någon av dörrarna i södra väggen, så får spelarna flytta till rum 6 på kartan, och du fortsätter med Händelse 6.

HÄNDELSE 6: VARDAGS-RUMMET

> Precis som alla andra rum ni har sett är också det här täckt av damm. En gammal fallfärdig soffa står mot den östra väggen. Flera små bord står lite här och där i rummet. Ett runt träbord och två stolar står vid den södra väggen. På bordet står en liten kista av trä. I den västra väggen finns det en öppen spis av tegel. Vid sidan av de två dörrarna i den norra väggen finns det bara en utgång, en förbommad och igenspikad dörr i den västra väggen. Detta är tydligen samma dörr som ni såg i förstugan. Vill ni
> 1. Söka igenom rummet ordentligt, eller
> 2. Gå tillbaka till förstugan och fortsätta upp till andra våningen?

Om spelarna väljer att gå upp på andra våningen, så låter du dem flytta till förstugan (rum 1) och går till Händelse 7.

Om de väljer att leta igenom det här rummet läser du följande beskrivning:

> Just när ni ska till att söka igenom rummet hör ni ett svagt droppande ljud. När ni ser er omkring upptäcker ni en tjock, röd vätska som droppar ned mitt på golvet. Den droppar från taket, och när ni tittar upp ser ni bokstaven "G" skriven i blod i taket. En bokstav till håller just på att komma fram bredvid den. Ni viskar till varandra om vad ni ser. Vad vill ni göra?
> 1. Fly från rummet, eller
> 2. Stanna och se om det kommer fler bokstäver.

Det är spöket av John Warwick som skriver i taket. Han använder sig av en Besvärjelse från den Onda Vägen, som kallas Spökskrift. Besvärjelsen framkallar bokstäver som ser ut som om de vore skrivna i blod, som sakta droppar från taket. Rollpersonerna måste alla göra samma sak; antingen ska alla fly, eller också ska alla stanna. Om de flyr så blir det inte bättre av det: så fort de kommer tillbaka till vardagsrummet börjar skrivandet igen. Om de vägrar gå tillbaka till vardagsrummet, så återstår övervåningen. Om de går dit fortsätter du med Händelse 7. Det enda återstående alternativet till detta är att lämna huset och avsluta äventyret utan att ha löst mysteriet. I så fall bör du tala om för spelarna att de är ena riktiga fegisar som ger upp så lätt!

Om spelarna väljer att stanna kvar och se vad som händer, läser du följande:



Sakta kommer det fram flera bokstäver, fast den första bokstaven redan börjar lösas upp allteftersom vätskan droppar ned på golvet. Det tar ungefär en sekund för varje bokstav att skrivas. Till sist kan ni se att meddelandet som håller på att skrivas är: "GÅ NU ELLER DÖ". Gradvis försvinner bokstäverna, när vätskan droppar ned på golvet. Efter några sekunder försvinner också blodpölen på golvet. Vad vill ni göra:

1. Lämna huset och avsluta äventyret, eller
2. Utforska övervåningen.

Om spelarna väljer att lämna huset är äventyret slut. Om de väljer att gå till övervåningen, så ska de flytta till förstugan (rum 1), och du fortsätter med Händelse 7.

HÄNDELSE 7: TRAPPHUSET PÅ ANDRA VÅNINGEN

Trappan är så smal att bara en person får plats på varje trappsteg. Ni kan alltså inte gå i bredd. Nu vill jag veta i vilken ordning ni går uppför trappan; vem som går först, vem som går som tvåa, och så vidare.

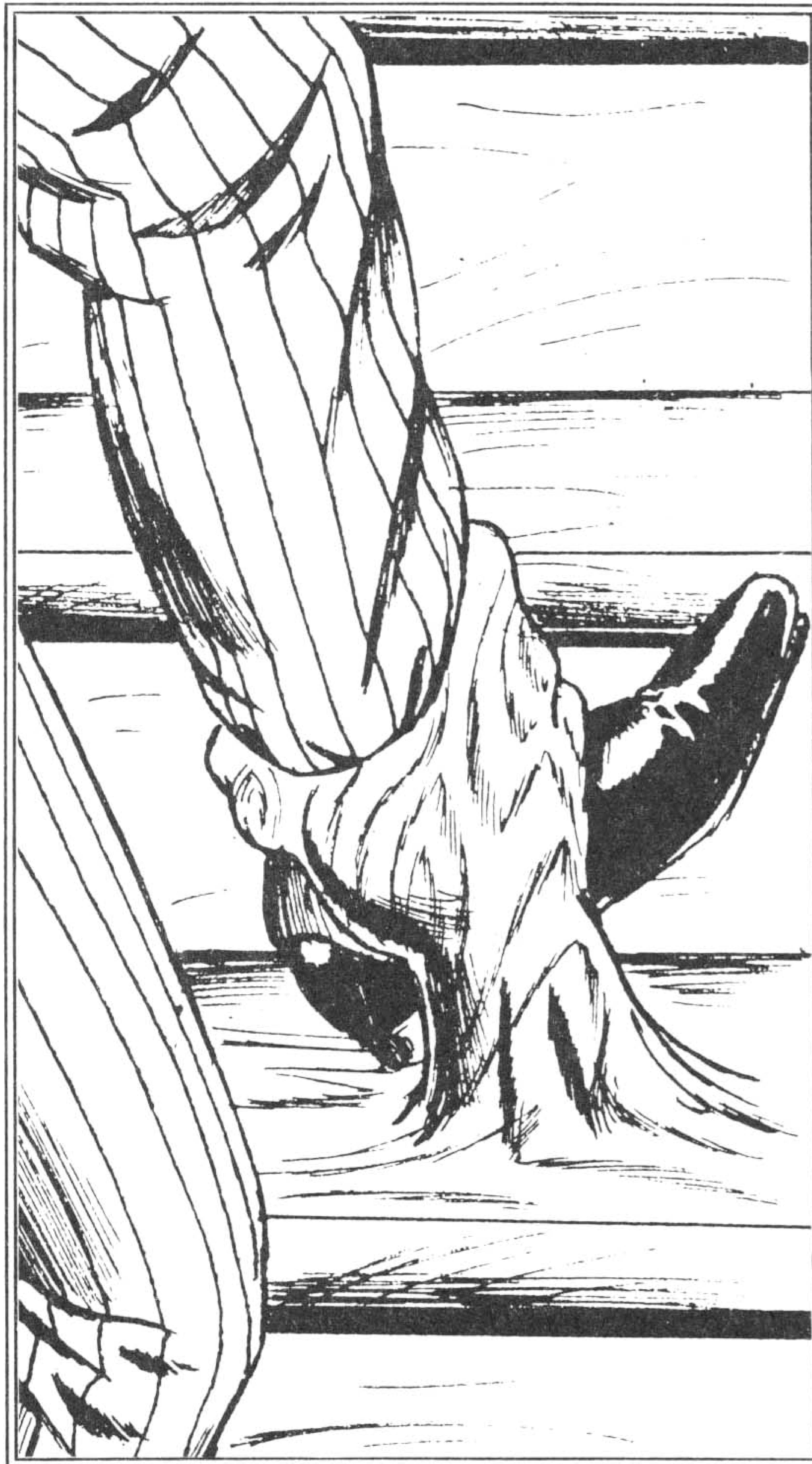
Medan spelarna bestämmer marschordningen för att gå uppför trappan kan du ta en titt på kartan.Som du ser ligger rum 7 på andra våningen, omedelbart ovanför förstugan (rum 1). När rollpersonerna går uppför trappan läs upp detta:

Är alla klara? Vill då den som går först vara snäll och slå en allmän kontroll för Iakttagelse!

Om personen klarar kontrollen hinner han reagera; gå till 1. Klarar kontrollen. Om inte, gå till 2. Missar Kontrollen. Läs upp rätt text för den som går först.

1. Klarar kontrollen

Plötsligt, just när du ska till att sätta ned foten på ett av trappstegen, ser du att träet i trappsteget börjar vrida sig. Något som ser ut som en människohand av trä reser sig ur trappsteget och griper i luften just där du tänkte sätta ned foten.



2. Missar kontrollen

Plötsligt medan du är på väg uppför trappan, snavar du och ramlar framlänges. Ditt högra ben sitter fast som i ett skruvstäd. De som kommer efter ser att en mänsklig hand av trä har "växt upp" ur ett av trappstegen och gripit tag om ditt ben.

Om den ledande personen fångas av trähanden, så tar det åtminstone en hel minut för någon att hjälpa



honom loss. Han kan inte ta sig loss utan hjälp. När han har kommit loss finns trähanden kvar på trappsteget, men den rör sig inte och angriper inte fler gånger.

Om den ledande personen klarade kontrollen och inte blev fångad, finns trähanden också kvar på trappsteget, men den försöker inte gripa tag i någon mer. Sara Warwick framkallade handen med hjälp av Besvärjelsen Knota, som gör det möjligt att böja och forma trä.

Läs nu upp detta:

> Ni kan inte göra något mer i trappan, utom att fortsätta. När ni kommer upp på andra våningen befinner ni er på en trappavsats. Alldeles där trappan tar slut finns det en stängd dörr. På andra sidan avsatsen, längst bort, finns det en annan dörr, men den är förbommad och igenspikad. Den närmaste dörren ser ut att gå att öppna. Vem öppnar den?

När någon öppnar, går du vidare till Händelse 8.

HÄNDELSE 8: VÄSTRA SÄNGKAMMAREN

> Dörren är olåst och öppnas inåt med ett svagt knarrande. Ni ser vad som tydligen har varit ett sovrum. Men innan ni hinner stiga in får ni syn på en vit, vagt människoliknande skepnad som kommer ut ur den södra väggen i rummet, glider längs den västra väggen och försvinner in i det norra hörnet. Vill ni
> 1. Gå in, eller
> 2. Vänta och se om det händer något?

Om rollpersonerna väljer att vänta och se vad som händer, så dyker den ljusa skepnaden upp igen var 15:e sekund, och tar samma väg varje gång. Det kan mycket väl hända att spelarna tror att det här fenomenet är ett spöke. Låt dem tro det i så fall. Egentligen är det dock en enkel illusion som framkallas med hjälp av Besvärjelsen Spökljus, som hör till Onda Vägen. Spökena av John och Sara står båda osynliga i rummet och iakttar rollpersonerna.

Om någon går in i rummet försvinner skepnaden omedelbart. Läs upp detta:

> Skepnaden försvinner. Ert första intryck var riktigt – det här har varit ett sovrum. Här finns en gammal säng av trä, som ser helt fallfärdig ut. I den östra väggen finns en öppen spis, men den innehåller ingen aska. Fönstren i den södra väggen är förbommade med brädor. Det finns en dörr längst i väster på den norra väggen. Vill ni
> 1. Leta igenom det här rummet, eller
> 2. Gå in genom den norra dörren?

Om spelarna vill stanna och undersöka rummet, tar du fram två tärningar och slår dem en gång för varje rollperson. Gör detta så att spelarna inte kan se vilka resultat du får. Låt dem märka att du slår tärningar, men tala inte om varför. Strunta i resultaten; det här är en bluff!

Låt oss tänka oss att det verkligen fanns något intressant i rummet, som spelarna kunde få reda på genom att lyckas med en Iakttagelsekontroll, eller som det bara var en viss procents chans att de kunde se. Då skulle du ha behövt slå tärningar för att se hur det gick. Om det nu inte finns något intressant i rummet, så behöver du ju inte slå några tärningar, eftersom du vet att där inte finns något. Men om du inte slår några tärningar utan bara meddelar att "ni hittar ingenting", så förstår ju spelarna att det verkligen inte finns någonting. Därför ska du slå tärningar även när du själv vet resultatet i förväg, så att spelarna aldrig kan vara helt säkra på om resultatet var förutbestämt (det fanns verkligen ingenting) eller om de misslyckades med ett tärningsslag (och därför inte upptäckte det som fanns).

I det här fallet spelar detta ingen större roll, eftersom inget särskilt kommer att hända oavsett hur länge spelarna stannar i rummet. De kan hålla på och leta hela natten om de vill. Men i vissa situationer kan det ha betydelse om spelarna väljer att gå vidare genast eller stanna och fortsätta leta – det kanske finns en fälla i rummet, som utlöses efter en viss tid, eller en varelse kan vara på väg dit. Nu kan du låta spelarrollerna fortsätta leta en stund om de vill (slå nya tärningar i så fall för att hålla dem på sträckbänken!), eller också gå vidare.

Om spelarna väljer att gå vidare fortsätter du med Händelse 9.



HÄNDELSE 9: KÖKSTRAPPAN PÅ ANDRA VÅNINGEN

> Dörren öppnas inåt, och en fläkt av kall, unken luft slår emot er. När ni tittar in i mörkret ser ni en trappa som går ned åt höger. Det är uppenbarligen kökstrappan, som går ned till den igenspikade dörren i köket. Det är mycket mera damm här än i resten av huset. Det finns en dörr i den västra väggen, alldeles intill husets norra yttervägg.

Spelarna kommer nu till rum 9 på spelplanen. Uppmuntra dem att fortsätta. Det enda alternativet är att sluta utan att ha löst husets mysterier. Om de vill fortsätta, och gå in genom den västra dörren, flyttar de till rum 10. Fortsätt med Händelse 10.

HÄNDELSE 10: NORRA RUMMET

> Ni kommer in i ett långsmalt rum. I mitten står ett stort bord med en stol vid varje ände. På bordet ligger diverse skräp uppstaplat; trasor, gamla böcker, delar av möbler osv. I det nordöstra hörnet ligger en del verktyg i en hög; en yxa, en såg, en hammare och en massa små träpluggar. Mitt på södra väggen finns en tom eldstad, och bortom den är det en dörr i den södra väggen. Vill ni
> 1. Leta igenom det här rummet, eller
> 2. gå in genom dörren?

Om spelarna vill gå in genom dörren flyttar ni till rum 12, och fortsätter med Händelse 12. Om de vill söka igenom det här rummet, läser du följande:

> Förutom de saker som jag redan har nämnt hittar ni tre intressanta föremål på bordet. Två av dem är gamla böcker. Att döma av försättsbladen är den ena loggboken från fartyget Mercy, som avseglade från London den 7 Juli 1638 med destination Nya Världen. Den andra är Sara Warwicks dagbok för år 1777. Det tredje föremålet är en stor, polerad och fernissad bräda där ordet "Mercy" är inskuret med stora bokstäver. Ni ska få se det som är av intresse i böckerna.

Om du inte redan har gjort det, så bläddrar du nu till sidan 13 i det här häftet och klipper ut den. Klipp sedan isär den utmed den vågräta linjen, och läs upp Spelarinformation 2 för spelarna. Ge sedan det bladet till spelarna och låt dem begrunda innehållet. Om rollpersonerna inte har hittat Spelarinformation 1 tidigare lägger du den åt sidan, så att spelarna inte kan se den.

Om någon av rollpersonerna vill ta med sig yxan eller något av de andra verktygen, så går det bra. Till sist låter du spelarna slå en Allmän Kontroll för Iakttagelse. Om ingen klarar kontrollen säger du bara "så synd", och talar inte om vad de kunde ha upptäckt. Det enda de kan göra här är då att gå in genom dörren i den södra väggen. I så fall flyttar ni till rum 12, och fortsätter med Händelse 12.

Om spelarna visar tendenser till att vilja ge upp, så uppmuntra dem genom att tala om att de har hittat nästan allt de behöver för att lösa husets mysterier. Det är bara en sak som fattas: att få reda på hur man ska kunna sätta stopp för ondskan som bor där.

Om någon av personerna klarar Iakttagelsekontrollen, talar du om att:

> Du lägger märke till att det här rummet är ungefär två meter för kort; om det skulle matcha rummen i våningen under och utsidan av huset, så skulle det vara ungefär två meter längre i den östra änden. Vad vill ni göra?

Om spelarna visar intresse för att undersöka den östra väggen, meddelar du:

> Bra! Ni upptäcker att en bit av väggen egentligen är en dold dörr, som öppnas inåt. Därinne ser ni en trappa som leder vidare uppåt. Vill ni
> 1. Ta med er de saker ni har hittat och gå in genom dörren i den södra väggen, eller
> 2. Ta med er de saker ni har hittat och gå genom den dolda dörren och uppför trappan?

Om spelarna väljer att gå genom dörren i den södra väggen, flyttar ni till rum 12 på spelplanen och fortsät-



ter med Händelse 12. Om de vill gå uppför trapporna går de via rum 11 till rum 13 på vindsvåningen, och fortsätter med Händelse 13.

HÄNDELSE 12: ÖSTRA SÄNGKAMMAREN

Ni kommer in i ett dammigt rum där det finns två smala sängar och några koffertar. Vill ni
1. Leta igenom rummet, eller
2. Gå tillbaka till det förra rummet (och söka igenom det, om ni inte redan har gjort det) ?

(Om spelarna redan har hittat den dolda dörren till vindstrappan kan de naturligtvis också välja att gå uppför den.)

En genomsökning av det här rummet leder inte till några intressanta fynd. Slå några tärningar så att spelarna inte kan veta om de har missat något eller om det verkligen inte finns något.

Det som sedan återstår är att gå tillbaka till rum 10 och söka igenom det (om detta inte redan är gjort), eller att gå uppför trappan till vinden (om rollpersonerna har hittat den dolda dörren). I det senare fallet flyttar ni via rum 11 till rum 13, och fortsätter med Händelse 13. Om ingen lyckas hitta den dolda dörren så finns det inget mer att göra. Men spelarna kommer antagligen att lista ut att det måste finnas en våning till. Om de inte lyckades med sin Iakttagelsekontroll och upptäckte trappan förut, så kan det hända att de börjar leta efter en trappa på eget initiativ. I så fall frågar du var de letar, och så fort någon undersöker den östra väggen i rum 10 hittar de den.

HÄNDELSE 13: MÖTE MED JOHN OCH SARA

Den här trappan är mycket smal och trång. Ni kommer upp på vinden. Husets skorsten går mitt igenom rummet och delar det i två avdelningar. Ni lägger märke till en kraftig timmerbjälke som hänger från taket och löper tvärs genom rummet på längden. Först tycks det bara vara en vanlig bjälke, men sen ser ni att den inte är en del av byggnaden. Någon eller något har satt upp den där av någon annan anledning. I den västra änden av bjälken hänger två rännsnaror, som om vinden vore en avrättningsplats. Själva bjälken är täckt av ett tjockt lager snäckskal.

Medan ni står där och tittar hör ni plötsligt en hes röst som säger: "God afton. Vi väntar på er."

Två punkter av blekt blått ljus börjar växa fram mitt i luften några meter framför er. Så småningom formar de sig till mänskliga skepnader. Vad gör ni?
1. Springer därifrån så fort ni kan?
2. Väntar och ser vad som händer?
3. Något annat?





Om spelarrollerna springer sin väg är äventyret slut, och uppdraget att lösa mysteriet med Warwick House har misslyckats.

Om spelarna vill göra något annat än att springa eller stå kvar och titta, så får de tala om exakt vad de gör. Om de genast säger att de vill förstöra timmerbjälken, så får de göra det – förutsatt att de har med sig åtminstone något av verktygen från rum 10. I så fall kommer spökena att skrika av skräck så fort personerna angriper bjälken. För att förinta spökena måste rollpersonerna både såga eller hugga bjälken i två delar och skära ned de två snarorna. Detta tar bara en omgång, eftersom träet är ruttet och skört. Om spelarna inte försöker angripa bjälken läser du upp följande:

> De två skepnaderna formar sig till människor. Det är en man och en kvinna, som håller varandra i hand. Deras kläder ser ut att vara resterna av mycket fina 1700-talsplagg, men de ser slitna ut. Båda har ärr runt nacken.
> Ni lägger märke till att trots att de verkar stå framför er vidrör deras fötter inte golvet. Fötterna pekar nedåt som om de båda personerna var upphängda med rep.
> Och nu är det dags att slå en Särskild Kontroll för er nuvarande Viljestyrka.

Nu utför vi alltså en ny Skräck-kontroll. Den går till som en Särskild Kontroll, och resultatet för dem som klarar sina tärningsslag avläses i kolumn 6 under Försvar. De som inte klarar sina tärningsslag blir paralyserade av skräck i en omgång. De flyr alltså inte, utan står kvar och darrar. Fortsätt sedan att läsa följande:

> Mannen talar igen med samma hesa röst: "Vi har bevakat er, och ni har varit ovanligt modiga. Ni har kommit långt... alltför långt! Men förlåt mig. Jag har ju inte presenterat mig. Som ni säkert anat är jag John Warwick, och det här är min hustru, Sara. Tyvärr måste ni lämna oss nu – eller kanske jag borde säga "bli kvar hos oss"? Det beror på hur man ser saken." Han bryter ut i ett vansinnigt, grymt skratt som varar i flera sekunder. Sedan slutar det lika plötsligt som det började. De båda spökena kommer emot er, och det är helt klart att de tänker anfalla.

> Vad gör ni? Ni kan försöka skjuta, eller slåss med dem, eller göra något annat. Nu måste ni bestämma er snabbt. De kommer.

Nu är det alltså dags för ännu en strid. Alla spelare måste nu tala om vad de tänker göra. De kan attackera med eller utan vapen, de kan fly, eller försöka angripa bjälken. Om spelarna fortfarande inte har listat ut att de måste förstöra bjälken för att bli av med spökena, så tala inte om det för dem nu! När alla har talat om vad de tänker göra, säger du:

> Nu vet vi vad ni tänker göra, och jag vet vad våra vänner från det Okända tänker göra. Nu ska vi slå tärningar för att se vilken sida som är snabbast och hinner handla först. Jag slår en tärning för spökena, och en av er slår en tärning för era rollpersoner. Den sida som får högst resultat får handla först. Om det blir lika slår vi om.

Beroende på resultatet av tärningsslagen går du antingen till A. Rollpersonerna anfaller eller till B. Warwicks anfaller.

A. Rollpersonerna anfaller

Sätt nu igång att avgöra resultaten av spelarnas attacker precis som du gjorde i Händelse 3. Eldvapen först, och slagsmål sedan. Om ett skott träffar något av spökena meddelar du:

> Du är helt säker på att du träffade, men det verkar inte som om det hade någon effekt. Kulan passerade bara rakt igenom utan att göra någon skada.

Om någon lyckas med en annan attack, t.ex. ett knytnävsslag, talar du likaledes om för spelaren att det inte verkar gå att röra vid spökena. Oavsett vad man anfaller dem med passerar slagen bara rakt igenom de båda skepnaderna utan att åstadkomma någon skada.

Om någon börjar hugga eller såga på bjälken kommer paret Warwick omedelbart att sluta med sitt anfall och börja vråla av smärta och ilska.



B. Warwicks anfaller

Spökena anfaller med en särskild förmåga de har, som kallas Köldkram. Så här går det till:

1. Bestäm vilken rollperson som blir anfallen. Det bör vara den som står närmast spöket. Om två eller flera är lika nära, slår du en tärning för att avgöra vem som blir anfallen. Om det t.ex. är fråga om att välja mellan två personer, så slår du 1t10. 1-5 betyder att den ena personen angrips, 6-10 betyder att den andra angrips.

2. Johns spöke har 135% chans att träffa. När han anfaller slår du en Särskild Kontroll, subtraherar tärningsresultatet från 135 och låter resultatet bestämma vilken rad under Attack på Handlingstabellen som ska gälla. När Sara angriper gör du likadant, men subtraherar tärningsresultatet från 86. Om det var över 86 har hon misslyckats helt.

3. Titta på de små siffrorna under Försvar på Handlingstabellen. Läs av bokstavskoden i den kolumn där den angripna personens Slagsmålsvärde passar in. Använd Slagsmålsvärdet även om rollpersonen använder en Färdighet för att anfalla.

4. Läs av resultatet under Obeväpnad Strid, och dra av förluster i Tålighet precis som du gjorde i Händelse 3.

5. Om koden innehöll ett A eller AX blir personen skadad, precis som det står i resultatnyckeln för Obeväpnad Strid. Dessutom blir han Köldkramad; en våg av kyla kommer över rollpersonen och han kan inte göra någonting nästa gång det blir hans tur att handla.

C. Striden fortsätter

Striden fortsätter omgång för omgång tills antingen alla rollpersonerna är medvetslösa eller döda, eller tills rollpersonerna förstör bjälken. Börja varje omgång med att slå tärningar för att avgöra vilken sida som får handla först.

Om rollpersonerna förstör bjälken men inte skär ned snarorna, läser du följande:



> Ni ser hur spökena vrider sig av vrede och smärta. De har slutat anfalla er, och efter ett par minuter tystnar de. Sedan börjar de sakta upplösas och försvinna. Efter tio minuter syns de inte längre. Är det något mer ni vill göra innan ni lämnar huset?

Om någon av personerna nu försöker använda sin Känslighet för att se om det finns något från det Okända kvar i huset, och lyckas med tärningsslaget, kommer han att märka att det fortfarande finns någonting starkt Okänt kvar.

Om personerna lämnar huset utan att skära ned snarorna läser du upp följande:

> Ni lämnar Warwick House med en känsla av att ha uträttat någonting gott. Det är inte förrän en vecka senare som ni får höra från professor Smith att det har inträffat nya underligheter i huset. Det verkar som om ert försök att förinta krafterna från det Okända trots allt misslyckades. Här slutar ert första CHOCK-äventyr.

Om rollpersonerna både förstör bjälken och skär ned snarorna läser du följande:

> Spökena vrider sig av smärta och raseri. De slutar anfalla, och faller ljudlöst till golvet, där de tycks upplösas i intet. Gratulerar! Ni har just avslutat ert uppdrag med fullständig framgång.

Om alla rollpersonerna blir medvetslösa eller dödade av spökena läser du upp följande:

> Tråkigt nog ser det ut som om ni har misslyckats. Era rollpersoner kommer aldrig att bli återfunna. De har, så att säga, försvunnit ut i det Okända.

HÄNDELSE 14: SKORSTENS-STOCKEN

Skorstensstocken är fullständigt ointressant. Nyfikna spelare kan undersöka den hur mycket de vill utan att hitta någonting. Men å andra sidan är de rätt smarta om de gör det, eftersom den skulle kunna tänkas vara intressant. Om de vill ta en titt på den låt dem göra det.

INSIKTSPOÄNG

Rollpersoner som har överlevt det här äventyret och lyckats lösa alla mysterierna belönas med totalt 2390 Insiktspoäng. Denna summa består av följande delar:

1215 poäng för att ha förstört spöket av John Warwick.

675 poäng för att ha förstört spöket av Sara Warwick.

500 poäng för att ha förstört zombien.

Dela dessa poäng lika mellan alla som deltog i äventyret och överlevde. Exempel: Om det var fyra personer får var och en alltså 597 Insikts-poäng. Avrunda alltid nedåt till nästa heltal.

Hur Insiktspoängen används förklaras i Regelboken. Tala om för spelarna att Insiktspoängen kan användas för att förbättra rollpersonernas olika förmågor.

EPILOG

Det här inledande äventyret har konstruerats för att hjälpa nya CM och spelare att få ett begrepp om hur man spelar CHOCK. Genom att spela det har ni redan lärt er de flesta grundläggande procedurerna. Det måste dock påpekas att det här äventyret inte är upplagt på samma sätt som de andra färdiga äventyr man kan köpa i handeln. Flera av situationerna var ganska tillrättalagda, och spelarnas valmöjligheter begränsades hela tiden för att det hela inte skulle bli för komplicerat, och för att alla skulle få vara med om vissa lärorika händelser.

CM, läs nu CHOCK: REGELBOK och CHOCK: DET OKÄNDA ordentligt. När du känner till de böckerna kommer du att vara redo för otaliga timmars roligt rollspelande, och kunna planera och genomföra äventyr som är väsentligt intressantare och mer spännande än det här inledande träningsäventyret.



03-201